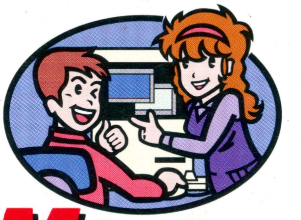
1996年3月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

MARCH 1996 3

BASIC Magazine

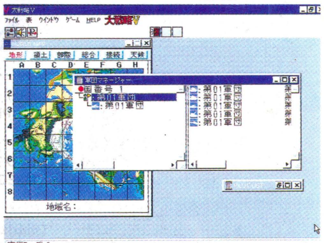


定価 500Yen

キミのパソコンで世界中にアクセス!!
インターネット大特集

- これがインターネットだ！
- 必要な機材と手続き・費用
- Windows95でWWW体験！
- おもしろホームページ大紹介
- インターネット体験スポット

マンガで学ぼう!! パソコン・レクチャー
インターネットで何ができる？



速報 待望のWin版
大戦略V

大好評連載 人気アーケード・ゲームの歴史を編纂する！
1983年『レーザーディスク・ゲームの大流行』



スクープ！
CPSチェンジャー版『ストZERO』㊙情報の数々を初公開！

コンピュータだから楽しめる頭悩の体操



誰でも打ち込める23本のプログラムを掲載！



Windows95対策
CPUアップグレードに挑戦！
今月のターゲット PC-9801BX2
写真で追うODP装着方法
最新ODP機種別一覧表付き

新連載
レスキューWin95ユーザー
95専用ゲーム・トラブル対策編

Windows版『ワルキューレの伝説(外伝)』登場!!

パソコン・システム・パワーアップ大作戦
グラフィック性能アップ編
- アクセラレータの基礎知識
- メーカー別最新オススメ製品情報！
- パソコンとの接続に挑戦！
- 最新ドライバを入手せよ！

綴じ込み付録 SUPER SOFT Hot Information
全204本の新作ソフトと売れ筋情報満載!!
すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！





シルクロード鉄道とともに、

第二弾、登場!

SEE THE WORLD BY TRAIN
II 中国編
世界の車窓から
CD-ROM
SINCE 1995

Windows®95 動作可

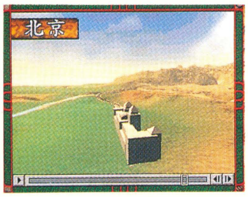
北京を出発地に、シルクロードの東端・西安、黄河文明の発祥地・鄭州、仏教芸術の宝庫・敦煌を経て、ウルムチまで。シルクロード鉄道とともに、そこに暮らす人々の生活や文化に出会う旅が、マウスをクリックするだけで始まります。



烏魯木斉 — 1,089km — 玉門 — 803km — 蘭州

訪れる街を立体CGで体験

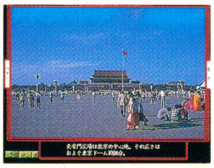
北京からウルムチまで、迫力あるコンピュータ・グラフィックスでヴァーチャル・トリップできます。

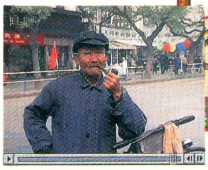


ダイナミックなフル画面でお楽しみいただける車窓風景ほか、100本以上のムービーを収録

まずは、出発地となる北京の街を散策。天安門、故宮博物院、万里の長城をはじめとする見所をムービーやスライドショーでたっぷりお楽しみいただけます。





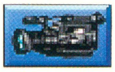


ムービーアルバムであなただけの車窓の旅をクリエイト



ビデオカメラのアイコンをクリックするとプレイ中のムービーをアルバムに録画できます。これを使えば、あなただけの車窓の旅を作ることも可能です。





全行程を走破すると

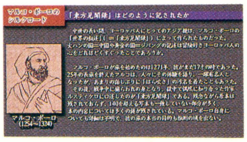
ウルムチまでの全行程を終えると、「Express機能」で、車窓風景だけをオートプレイでお楽しみいただけます。



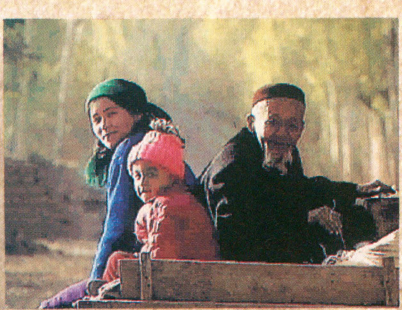


旅を彩る充実のデータ

シルクロードを旅した玄奘法師とマルコ・ポーロのショートストーリーなど、シルクロードに関するデータも満載しています。







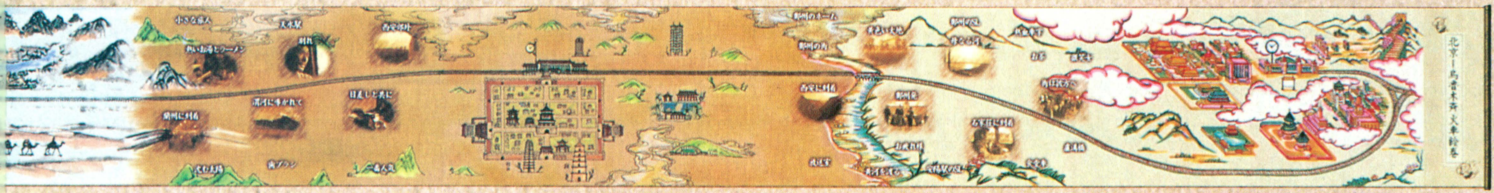
FUJITSU

広大な中国をパソコンで体験！









676km　西　安　1,206km　北　京

動作環境

Windows版

Windows® 95

●QuickTime™2.0 for Windows®が動作する機種●CPU:i486DX2-66MHz必須●ディスプレイ:640×480ドット／ハイカラー(16ビットカラー)以上、ハイカラー推奨●メモリ:16MB以上●CD-ROMドライブ:倍速以上●サウンドブラスター互換ボード必須

Windows® 3.1

●QuickTime™2.0 for Windows®が動作する機種●CPU:i486DX2-66MHz以上●ディスプレイ:640×480ドット／32,768色以上、32,768色推奨●メモリ:8MB以上●CD-ROMドライブ:倍速以上●サウンドブラスター互換ボード、またはWindows 3.1対応サウンド音源必須

Macintosh版

●システム:漢字Talk7.1.2以上
●CPU:68LC040以上
●ディスプレイ:13インチカラーモニター(640×480ドット)32,000色
●空きメモリ:6MB以上
●CD-ROMドライブ:倍速以上

QuickTime™　MADE WITH MACROMEDIA

全国のCD-ROMソフト取扱店、または、主要書店でお求めいただけます。

CD-ROM　Windows®版〈1月19日発売〉　Macintosh™版〈2月2日発売〉

世界の車窓から

〔II〕中国編 ～シルクロードを行く鉄道の旅～

標準価格 各6,800円(税込7,004円)

お問い合わせ・販売元

富士通パレックス株式会社　TEL(03)5703-2752(土・日・祝祭日を除く)　FAX(03)3730-3229

企画・制作/富士通株式会社　制作協力/テレビ朝日、テレコムスタッフ株式会社、エフエム・アーツ　開発・発売元/富士通株式会社

「世界の車窓から」シリーズ、続々リリース!!

[I] スイス編
～アルプス登山鉄道の旅～
好評発売中



[III] イタリア編
～伝統と芸術をめぐる鉄道の旅～
初夏発売予定



[IV] イギリス編
～SLで走る田園地方の旅～



[V] 特別編
～世界の豪華列車～



マイコン
BASIC
Magazine

3
MAR.
1996

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン 3 月号
第15巻 第 3 号 1996年 2 月25日印刷
1996年 3 月 1 日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田 1−11−15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂



広告さくいん

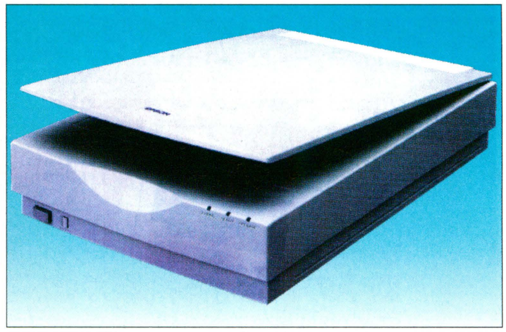
連載 マルチメディア時代のフルカラー・スキャニング&プリンティングをマスター

COLOR IMAGING 実践講座

カラー　イメージング　じっせんこうざ

第5回　発表！Colorioスキャナ活用アイデア！

EPSON
GT-5000WINP（ウィンドウズ／パラレル・インターフェース仕様）
GT-5000WINS（ウィンドウズ／SCSI仕様）
GT-5000ART（マッキントッシュ／SCSI仕様）
価格：各59,800円



《問い合わせ先》
エプソン
カラリオスキャナインフォメーション
☎0424-99-7111

昨年にエプソンが募集した，「Colorioスキャナ＆ソフト活用アイデア」。コメント付きのアルバムを作ったり，データベース作成にスキャナを活用したりと，たくさんのアイデアが集まりました。その予想外の多さに，エプソンの担当者も驚いたそうです。

今回は集まったアイデアの中から，とくに楽しく，実用性の高いアイデアをいくつか紹介しましょう。

mami通信

花里麻美さん（北海道札幌市）

《コメント》

友達との交換日記に，Colorioスキャナを利用しています。これからも楽しい“mami通信”ができたらいいな！

文章中とくに強調したい部分を，スキャナで読み込んだ写真や，イラストで表現しようというアイデアです。

このアイデアを考えた花里さんは，何と11才の女の子！しかも，スキャナを友達との交換日記に活用しているそうです。小学生でここまでパソコンを使いこなせるなんて，スゴイですね。

花里さんは，アイデア活用例として，“mami通信”を送ってきてくれました（写真1）。

以前から欲しかった本を，ついに手に入れたことが書かれていて，文章中にその本の表紙が印刷されています。

本の表紙を実際に見せることで，「これが欲しかった本だよ！」という，本を手に入れた嬉しい気持ちが，より強く表現されているように感じます。

このアイデアは，手紙やFAXにも応用できそうです。パソコン通信などで，メッセージとイラストを組み合わせれば，よりおもしろい電子メールを送ることができそうですね。


mami　通信
10月22日（日）
きのう、本をさがしにプランタンに行きました。
今、私は、「大草原の小さな家」のシリーズが大好きで何回も何回も西地区センターで借りているので、とうとう！
お母さんが「買ってもいいよ」と言ってくれたんだ。
その時は、本当にうれしかったなぁ。
それで買えることになったんだけど。問題は本屋さん。
「これだ！」と、思った本は表紙がつぶれてるし、「あの本あればいいなぁ」って思っていた本はないし。
そういう理由で、きのうは買えなかったんだ。ちょっとガッカリ。

今日も、本をさがしに行きました。今回は、「西武」
あるかなぁあるかなぁ
と、思っていると・・・・！「あ、あった！」
そして、2冊も買ってもらえたんだ！とってもうれしかったよ！

《写真1》作成例，“mami通信”を拝見。文章中に，写真やイラストを組み合わせることで，わかりやすく楽しい内容に仕上がっている

珍チョンボーの料理ノート

佐野弥生さん（福岡県北九州市）

《コメント》
作った料理のレシピ（調理方法）を，写真付きでファイリング。自由にコメントが付けられて，つぎに料理を作るときの参考になります。

もっと料理上手になりたい！という，佐野さんのアイデアは，オリジナルの料理ノートを作ること。盛りつけ例は，自分が作った料理を撮影し，スキャナで読み込んで使用。料理の調理手順を，経験にもとづいて書いていきます。

アイデアと一緒に送ってくれた作成例には，ご家族の料理に対するコメントや，佐野さんご自身の，料理の反省点が書かれています。これを参考にすれば，その料理をどのように改良すればいいのか，一目でわかりますね。

ご家族が料理を食べるようすも載っていて，とても楽しそう。料理だけでなく，思い出も詰まったノートになっています（写真2）。

その料理を作った回数と，ご家族のコメント，反省点などを，料理を作るたびに更新していけば，家庭での人気料理や，自分が不得意な料理もわかってきます。ある程度料理のレシピがたまったら，得意料理でメニューを作るのもおもしろいですね。

作った料理ノートは，やがてお子さんに渡り，代々受け継がれていくのでしょうか。こうして佐野家の家庭の味が守られていくなんて，ステキですね。


から揚げとじゃがいもの煮物

「おふくろの味ママの味」P36参照、3回目（P2、P21）

材料

手羽中ハーフ24本（骨付きから揚げ4本分）
下味　レモン汁　大1　塩　小1
こしょう　小1/4　シナモン　小1/4
（ナツメグ小1/4）
じゃがいも6個
さやいんげん40g（60g）
水　カップ2　酒，みりん各　大2
さとう　大1　しょうゆ　大2

作り方

①鶏肉に下味を付けから揚げをつくる。
②から揚げをざるに入れて熱湯を全体に回しかけて余分な油を流し落とす
③じゃがいもの皮をむいて1個を4つ割にし，水に10分ほどさらす。
④さやいんげんはへたと筋を取り，塩を入れた熱湯で色好くゆでた後，長さを半分に切る。
⑤なべにじゃがいもとから揚げを入れて，水2カップを注いで強めの中火にかける。煮立ったら，酒・みりん・さとうを加え，落としぶたをして弱火で10分ほど煮る。
⑥しょうゆを回し入れ，じゃがいもがやわらかくなるまで煮て，最後に彩り用のさやいんげんを加えてひと煮する。

感想

パパより⇒鶏肉がやわらかく，まったりした舌触りが絶妙。

ボクより⇒おいちーっ！

ママより⇒ナツメグがなかったせいか，シナモンの味が強く，甘すぎる。落としぶたをしていなかったので，じゃがいもに均等に味がしみこまず，色がまだらになった。

《写真2》自分だけの料理ノートを作って，料理の腕を上げたい！おいしそうに食べる家族のようすが，つぎに料理を作る励みになる

オリジナル包装紙

大橋　実さん（滋賀県草津市）

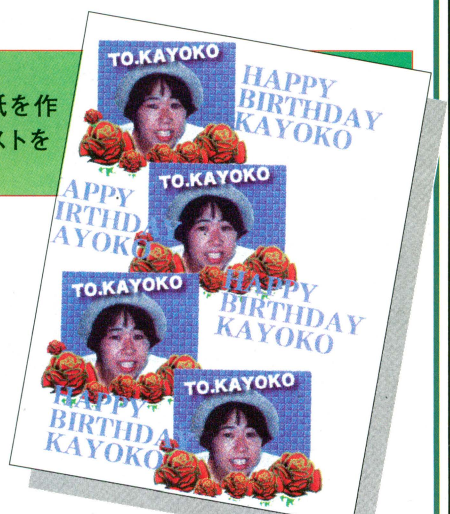
《コメント》
プレゼントを包む，オリジナルの包装紙を作りました。バラの花は，取り込んだイラストを彩色しています。

大橋さんは，スキャナを利用して，世界で1枚だけの包装紙を作るアイデアを，送ってきてくれました。スキャナで取り込んだ写真やイラストを，自分なりに加工，レイアウトすることで，オリジナルの包装紙ができあがります。

大橋さんの作成例には，バラの花に囲まれて，にっこりとほほえむ女性の姿が，キレイにレイアウトされています（写真3）。「HAPPY BIRTHDAY」の文字があるのを見ると，誕生日プレゼントを包むのに，利用したようですね。

プリントされている人は，実は大橋さんの奥さん。まるで芸能人みたいです。大橋さんの，愛妻家ぶりがうかがえます。

お気に入りのキャラクターで，かわいい包装紙を作ったり，芸術的な作風に挑戦してみるのも，おもしろそうですね。



《写真3》奥さんの笑顔を使った，愛情あふれる作成例。好きなコへプレゼントするときは，このアイディアを使おう！

これは，カラーで取り込みができるスキャナと，カラー・プリンタがあればこそ，実現できるアイデアと言えます。Colorioスキャナを，もっと楽しく活用するためにも，カラー・プリンタは，ぜひともそろえたい周辺機器ですね。

電子押花，電子植物図鑑

岡島桂一郎さん（東京都江東区）

《コメント》
葉や花を直接スキャナで読み込むことで，変色しない，いつまでも美しい押花が作れます。

押花は，キレイですが時間とともに色あせてしまうのが，とても残念。また，保存や取り扱いにも，ちょっと注意が必要です。

そこで，季節の花や葉を，スキャナで読み込んで，電子押花を作ろうというのが，岡島さんのアイデア。スキャナで読み込んだ押花をデジタル・データにすれば，いつまでもキレイなままの状態で保存できるうえ，押花のデータをいろいろと利用できますね。

コンピュータをとおして自然に触れるなんて，とてもステキですね。コンピュータと自然という，一見相反する二つを融合させた，とてもステキなアイデアです。

散歩のときに，公園などで拾った葉などを集めていけば，ちょっとした植物図鑑を作ることができます。自由研究のテーマとして，近所の植物分布マップを作るのも，とてもおもしろそうです。旅行先の花や葉を手に入れて，スキャナで読み込み，旅行の感想を付け加えれば，情緒あふれる紀行文ができあがります。お気に入りの花で，コレクションを作るのもいいでしょう。

考案者の岡島さんは，読み込んだ押花のデータを利用して作成した絵ハガキを，アイデアと一緒に送ってきてくれました（写真4）。自然の香りが感じられそうな，ステキな絵ハガキです。



《写真4》時を止めたような美しさの，キレイな押花データ。枯れ葉も，独特の味わいがある。そんな押花データを使った，絵ハガキの作成例。季節に合わせて花を変えれば，風情も漂う

American Zoo ――ペッタンコ

安富葉子さん（埼玉県大宮市）

《コメント》
図鑑などから，動物をスキャナで読み込みプリント・アウト。裏に動物の名前を書けば，手作りのあったかい教材のできあがり。

芹川芳郎さん（愛知県中島郡）

《コメント》
好きな写真や絵を，磁石でどこでもペッタンコ。冷蔵庫，ホワイト・ボードにメモを貼るのにも使ってます

最後は，よく似たアイデアを一緒に紹介したいと思います。

安富さんからは，我が子に英才教育を受けさせたいという，親心からのアイデア。

スキャナで動物の写真を読み込み，厚めの紙に印刷します。動物の形に合わせて紙を切り抜き，裏に動物の名前を書けば，国語や英語の教材のできあがりです。

手作りの教材で，お子さんが動物の名前を覚えてくれれば，感動もひとしおでしょう。動物以外にも，自転車や車，飛行機などで教材を作っても，楽しそうですね。

一方，厚紙のかわりにラベル用紙に印刷して，マグネット・プレートを作るのは芹川さんのアイデア。家族の顔写真や，好きなアニメ・キャラクターで作れば，お子さんも大喜びです（写真5，6）。

マグネットなら，冷蔵庫の扉などにくっつけておけるので，メモを貼り付けておくのに役立ちますね。

友達と一緒にマグネットを作って，カッコよさを競うのもおもしろいでしょう。



《写真5》安富さん，芹川さんのアイデアを応用して，編集部で動物のマグネットをつくってみた。まず図鑑などから動物をスキャナで取り込み，カラーで印刷する



《写真6》用紙をマグネットに貼り付け，カッターなどでマグネットと一緒に切り抜く。マグネット・プレートは，ホームセンターで手に入れることができる

オリジナル活用法を見つけだそう

いかがでしたか？スキャナにもいろいろな活用法があって，びっくりした人もいると思います。思いついたアイデアを実践し，試行錯誤することで，新しい活用法が生まれます。あなたも，これらのアイデアを参考にして，新しいスキャナ活用法を考えてみましょう。スキャナが，もっと身近になりますよ。



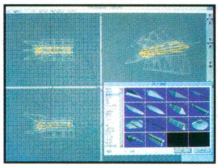
創るという興奮を、いま、すべての人々に。

ゲームアクセラレータボード「PC-FXGA」新登場。

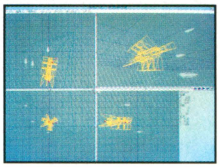
プラモデルを作るようにCGを組み上げる、アニメーションさせる。PC-FXGAとDOGAGENIE1をPC-98*と組み合わせるだけで、「創る」という新しい世界が大きく広がります。もちろんPC-FXやPC-FXGA専用ソフトを楽しむ、さらにはオリジナルゲームの開発が可能な環境までもご用意。プレイ&クリエイト。かつてない興奮体験が、いま、はじまります。

*：動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

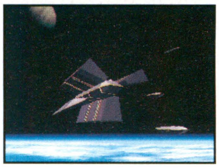
オリジナルCGアニメにチャレンジ！ DOGAGENIE1（PC-FXGAに添付。非売品）



パーツアセンブラ
登録パーツを選択して制作。物体をポリゴンで確認することができます。



モーションエディタ
始点と終点の間の軌跡を制御、カメラ位置や注目点、速度の設定も可能。



アニメーション再生
モーションエディタで設定した動きでのアニメーション再生ができます。

PC-FXGA
キャンペーンセット（限定品）
「ゲームアクセラレータボードPC-FXGA」
＋
「GMAKERスタータキット」
このチャンスに、どうぞお早めにお買い求めください。



自分だけのゲームを創ろう。 **GMAKERスタータキット**

C言語プログラミングをベースに、自分だけのゲーム作りを楽しむためのオーサリングソフトです。PC-FXおよびPC-FXGA用ゲームの作成が可能です。

*：動作環境等に関しましては、下記のPC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

PC-FXGAオーサリングソフトウェア
GMAKERスタータキット 好評発売中　標準価格19,800円（税別）



〈PC-9800シリーズ対応〉
ゲームアクセラレータボード PC-FXGA
好評発売中 標準価格46,000円（税別）

CGアニメーション入門キットDOGAGENIE1（ドーガジニー1/Windows対応版）他を含むCD-ROM付き。

NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1（森永プラザビル） TEL.03(3454)5111（大代表）

PC-FXGAに関する技術的なご質問は、NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部PC-FXGAサポートセンターへ。
〈技術的な質問に電話でお答えします〉受付時間／9:00〜17:00 TEL.03(5232)6222
●電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号はよくお確かめの上、おかけください。

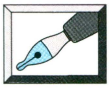


カラリオスキャナがあれば、アレもコレも楽しくできるよ。

カラリオソフトでカンタン！
好きな写真やイラストが入った年賀状やカードづくり。
超カンタンのヒミツは、充実の「カラリオ・ソフト」。写真と文章の合成はもちろん、色を変えたり、オリジナルアルバムをつくったりと思いのまま。マッハジェットカラリオがあれば、カラーコピーもらくらく。超凄いを超カンタンにするカラリオスキャナ、あなたに新発売！

買ったその日からデキル！
初めての人でも、スキャニング思いのまま。すぐ使えるヒミツは、カラリオスキャナについてる、CD-ROMマニュアル「彩ちゃんのカラフルカラー王国」。スタートした瞬間から楽しくて、気がついたらスキャナの使い方とパソコンアートのテクニックがマスターできている、というエプソン特製のスグレモノです。


データベースソフト
好きな写真でオリジナルアルバムが作れます。


フォトレタッチソフト
写真の修正や加工が思いのままです。


カラーコピーソフト
スキャナとプリンタがあればカラーコピーが簡単。
※Windows版のみ


CD-ROMマニュアル
カラリオスキャナが簡単に使えます。

Windows® 95 対応

パーソナル カラースキャナ
SCANNER
Colorio
カラリオ

for Windows & Macintosh

Windows対応	Windows/SCSI対応	Macintosh対応
GT-5000WINP	GT-5000WIN	GT-5000ART

標準価格 ¥59,800 税別

Windows® 95 対応について。	Windows 3.1に対応のエプソンプリンタ/スキャナは、すべてWindows 95に対応しています。**[マッハジェット・カラーをご使用の方]** 11月以降発売の製品には対応ドライバが標準添付されています。10月以前ご購入の、製品同梱のプリンタドライバはご使用になれませんので、Windows 95対応の最新ドライバを入手してください。**[エスパー・レーザーをご使用の方]** プリンタに同梱のWindows 3.1ドライバでWindows 95上で印刷が可能です。**[インパクト・モノクロインクジェットをご使用の方]** Windows 95に標準添付のプリンタドライバをご使用ください。**[スキャナをご使用の方]** Windows 95フル対応(32ビットアプリケーション対応)のEPSON Scan! 2をご利用下さい。※最新のドライバは、右記のパソコン通信サービスで入手できます。またFDでご希望の方は下記のFAXインフォメーションにて申込方法・料金等をご確認下さい。(マッハ・ジェット・カラーのプリンタドライバ資料番号3026番)。尚、Windows 95 EPSONプリンタドライバテレホンサービス:(0424)99-7333にて音声案内も行っております。

FAX インフォメーション

最新カタログをはじめ、最新ドライバ情報、機種比較、Q&Aなどご購入の際に必要な最新情報がいつでも取り出せます。ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種)から電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作して下さい。ご希望の資料はメニュー(資料番号00)で資料番号をご確認下さい。 **札幌(011)221-7911**
東京(0424)99-7100　名古屋(052)972-8021　大阪(06)397-4359　福岡(092)452-3305



高画質カラープリンタで、創ることがうんと楽しくなる。

エプソンのマッハ技術ならではの高精細画質720dpi。高密度720dpiを実現するマッハヘッド技術。そのハイテクノロジーをコンパクトに凝縮した「マッハジェット・カラリオ」は、まさにニュアンスまで映し出す美しさです。

初めてでも安心、超カンタン。ハードウェアのセットアップ、プリンタドライバのインストールなど、操作を対話形式でガイドするCD-ROMマニュアル「彩ちゃんのMJカラー応援団」を標準添付。



フルカラーグラフィックを高速印字。フォトCDなどフルカラーグラフィックの出力をさらに高速化しました。平均約30%のハイスピード化※1を実現。(MJ-800C)

低ランニングコスト。カラー印刷、A4標準原稿、約18.2円/枚。※2 モノクロ印字、A4標準原稿、約3.2円/枚※3の低ランニングコストを実現。(用紙コスト含まず)

多彩な用紙にあざやか出力。普通紙、はがきから720dpi高画質を実現するスーパーファイン専用紙など多彩な用紙に対応。

多様なパソコンで使えます。Windows®/DOS系パソコン用と、Macintosh™用のインターフェイスを標準装備しているので多様なパソコンで使用可能です。(各パソコン対応の接続ケーブルが必要)

● 会社名、商品名は各社の商標、登録商標です。Windowsは Microsoft社の登録商標です。※1:出力スピードは当社比です。※2:A4、各色7.5%で換算 ※3:A4、1500文字/枚で換算

MJ-800C

Windows®95 対応

マッハジェット カラープリンタ

MACHJET Colario カラリオ

MJ-800C 標準価格¥79,800 税別

MJ-500C 標準価格¥49,800 税別

インクカートリッジ(カラー・黒)、Windows® 3.1/Macintosh漢字Talk7以降対応プリンタドライバ標準添付。

[パソコン通信サービス] 各種ドライバ類、製品情報をパソコン通信にて提供しております。NIFTY-Serve:EPSON Information Forum(コマンド:GO FEPSONI) 日経MIX:EPSON(コマンド:j epson) PC-VAN:EPSON情報コーナー(コマンド:J EPSON) インターネット:SEIKO EPSON WWWSERVER(http://www.epson.co.jp) **[カタログのご請求]** ハガキによるカタログのご請求は、製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名(新聞名)を明記して下記へご送付ください。〒182 東京都調布市布田1-29-2ビルディング川口 エプソン販売株式会社カタログ請求(プリンタ)係 **[プリンタ購入ガイド・インフォメーション (0424)99-7111]** 受付時間9:00〜17:30 月〜金曜日(祝日除く) 製品の購入をお考えになっている方の専用窓口です。製品に関する技術的な質問など、お気軽にお電話ください。 **[エプソンインフォメーションセンター]** 製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(0424)99-7133 名古屋(052)953-9239 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間 9:00〜17:30 月〜金曜日(祝日除く) ●ショールーム 東京都千代田区外神田3-13-7/大阪府浪速区日本橋5-4-20(水曜定休)

電話のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上おかけ下さい。

消耗品のお求めは、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 〒163-08 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル11階
セイコーエプソン株式会社 〒392 長野県諏訪市大和3-3-5

FUJITSU

MS-DOS BASICのプログラミング資産が、Windows上で使える。Windowsらしいプログラムへの拡張もらくらく。F-BASICコンパイラ for Windows V3.1、新登場。

MS-DOSからWindowsへ。いままで培ってきたプログラミング資産をフルに活かして大きくステップアップ。



F-BASICコンパイラ for Windows V3.1

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングで培ってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなベーシック・ユーザの願いをかなえてくれるのが、F-BASIC コンパイラ for Windows V.3.1。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：富士通 F-BASIC 386、NEC N88 BASIC、MS Basic、Quick Basic
●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisual Basic ●マウス：必須

標準価格35,000円(税別)

■お問い合わせ先

富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル） TEL：045-471-0282
受付時間／9：00〜12：00、13：00〜17：00 月曜日〜金曜日（祝日をのぞく）

STAND-BY Ver.4

中古パソコン専門館 スタンバイ

大阪市浪速区日本橋5-12-3(盛岡ビル)
TEL 06-641-5633
FAX 06-641-5623
営業時間 11:00〜19:00
振込先 東海銀行 梅田支店(普)1058895
SRGタカミヤ㈱スタンバイマルチメディア事業部

1F 中古デスクトップパソコン USED

NEC・デスクトップ本体
PC-9821Xa10/C12



新古品 在庫限り ¥179,700

NEC・デスクトップ本体
PC-9821As2/U7W



新古品 在庫限り ¥39,800

NEC・デスクトップ本体
PC-9821Xa/U8W



新古品 在庫限り ¥119,700

NEC・デスクトップ本体
PC-9821Bp/U8W



新古品 在庫限り ¥53,700

メーカー	品名	新春セール特価(税別)	限定
エプソン	CR-4000	¥19,700	■
NEOS	NS-80CL-01	¥12,700	■
シャープ	CZ-8NJ2	¥9,700	■
I/Oデータ	GA-1024A	¥9,700	■
I/Oデータ	GA-DR4/PCI	¥19,700	■
富士通	FMV-DP84Z2	¥27,700	■
EPSON	PC-486MR2	¥49,700	■
NEC	PC-9801RA5	¥14,700	■
NEC	PC-9801Bx/M2	¥22,700	■
Apple	Madl Si 5/80	¥19,800	■
コンパック	PROLINEA 4/66	¥49,800	■
DELL	466LV	¥47,800	■
Panasonic	WOODY Lite	¥69,700	■
エプソン	MJ-700V2C	¥34,700	■
エプソン	GT-6500WIN2	¥37,700	■
カノープス	PowerWindow9100VLB	¥32,700	■
NEC	PC-9801-55U	¥4,700	■
NEC	PC-9821A-B01	¥14,700	■
メルコ	EDA-4000	¥14,700	■

Ver.4-1Fは何かが見つかる?
ジャンク品コーナーも充実!!

1F 中古ノートパソコン・ワープロ・電子手帳 USED

NEC・ノートパソコン
PC-9821Ne2



新古品 在庫限り ¥99,800

NEC・ノートパソコン
PC-9821Ne3



新古品 在庫限り ¥132,700

NEC・ノートパソコン
PC-9821NX/C+8M



在庫限り ¥79,800

SHARP・ワープロ
WD-C500



在庫限り ¥98,800

SHARP・ワープロ
WD-X800



在庫限り ¥89,500

SHARP・ワープロ
WD-C900



在庫限り ¥107,800

SHARP・電子手帳
PI-4000



在庫限り ¥21,700

SHARP・電子手帳
PI-4000FX



在庫限り ¥25,700

メーカー	品名	新春セール特価(税別)	限定
NEC	PC-9821Na7/H3	¥249,700	■
NEC	PC-9821Ns/540W	¥179,800	■
NEC	PC-9821Np/540W	¥184,000	■
NEC	PC-9801NS/T	¥39,800	■
TOSHIBA	DynaBook V486A	¥154,800	■
CASIO・ワープロ	G-770ZX	¥89,800	■
CASIO・ワープロ	G-700	¥68,800	■
Panasonic・ワープロ	FW-U1P98	¥69,800	■
各種メーカー	340MB HDD forPC-98	¥19,800 ヨリ	
各種メーカー	200MB HDD forPC-98	¥13,700	
各種メーカー	8MB RAM forPC-98	¥27,800 ヨリ	
各種メーカー	4MB RAM forPC-98	¥9,800 ヨリ	
HOTO・ワープロ用ハンディスキャナ	HT-1000	¥486	
Needs・ノート用キャリングケース	TN-612	¥3,480	

2F

この度リニューアルした高額買取センターは買取価格もリニューアル!!さらにパワーUPした買取価格にご期待下さい!!

パソコン本体・周辺機器
パソコンゲームソフト
TVゲーム機ハード
TVゲームソフト

高額買取実施中!!

急募 PC-9821シリーズ EPSON PCシリーズ Apple Macintosh
特にコンパクトタイプマック、NECノート等、買い取り強化中!!

まず、TELにて価格+買取方法をご確認下さい!!
買い取りの際は、印鑑と身分証明書が必要です。
高価買取センター フリーダイヤル 0120-51-1984

ツクモ大創業祭!! インターネットを始めよう!

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

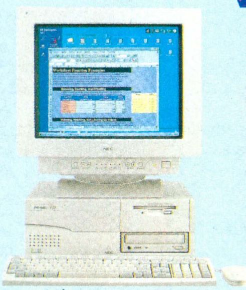
お申し込みは今すぐ!
受注専門フリーダイヤル
0120-377-999

話題のインターネット・通信 らくらく マシン

Win95 インストールマシン

NEC

98MATE VALUESTAR



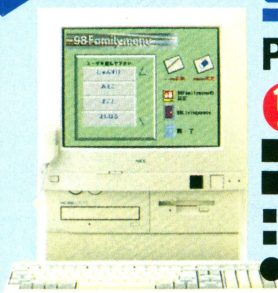
PC-9821V10/S5K C 15"

28.8Kbpsモデム/通信ソフト付

■CPU Pentium100MHz
■RAM 16MB(最大128MB)
■HDD 850MB ■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX)28.8/14.4Kbps
●一太郎+Lotus1-2-3インストール済

10台限り 特価¥234,800

98 98MULTI CanBe



PC-9821Cb3/TA 14"

14.4Kbpsモデム/通信ソフト付
(ボイス付・ハンズフリー電話機能対応)

■CPU Pentium75MHz
■RAM 16MB(最大128MB)
■HDD 850MB ■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX)14.4Kbpsボイス付
●TV機能/ビデオキャプチャ機能

10台限り 特価¥209,800

ツクモの大人気DOS/V!! もちろん通信機能も充実!!

COMPAQ PRESARIO5526 14"

COMPAQ The Lead Systems Partner for Windows 95 / Designed for Microsoft Windows 95

14.4Kbpsモデム/通信ソフト付



台数限定

■CPU Pentium75MHz
■RAM 8MB(最大72MB)
■HDD 840MB
■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX)19.2/14.4Kbps
●インターネットの無料体験可能

特価¥168,000

MITSUBISHI apricotMS540 15"

28.8Kbpsモデム/通信ソフト付



台数限定

■CPU Pentium100MHz
■RAM 16MB(最大128MB)
■HDD 840MB
■CD-ROM ATAPI 4倍速内蔵
■FAXモデム 28.8Kbps
●Office95添付! 通信カラオケOK!

特価¥258,000

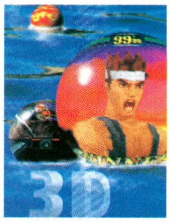
この他まだまだ新・旧モデル大特価品あります!! ご来店をお待ちしております。

パソコンがゲームマシンに早変わり!!大迫力3Dゲームを楽しもう

※詳しい対応機種はお問い合わせください!

DIAMOND EDGE 3D

DOS/V・PCIバス用 Win95専用



<2MB DRAMモデル>
2200XL特価¥35,800
<2MB VRAMモデル>
3240XL特価¥49,800

推奨システム
Pentium90MHz/16MB RAM/4倍速CD-ROM

添付ソフト
■VIRTUA FIGHTER REMIX ■PANZER DRAGOON
■Descent:Destination Saturn ■NASCAR RACING

パソコンでPC-FXのソフトが楽しめる
さらにGMAKERを追加すると、PC-FXGA用のソフト開発ができる

NEC ゲームアクセラレータボード PC-98用

PC-FX GA



特価¥40,800

PC-FXGA専用ソフトウェア開発キット
GMAKERスターターキット 特価¥17,800
(MS-DOS Ver6.2以上必須)

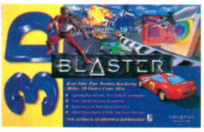
根強い人気!!

SATURN 各メーカー 大特価販売中

SONY PlayStation SCPH-3000
特価¥26,800
※店頭のみのお取扱となります。



CREATIVE 3D Blaster DOS/V・VLバス用
特価¥34,800
推奨システム
486DX2-66MHz以上



添付ソフト Magic Carpet Plusなど他多数!

★他各種ハード/ソフト ツクモならではの品揃え
大特価にて販売中!!

パソコン総合店
パソコン本店4F ☎03-3253-1899
ゲームマシン専門店
ソフト8号店 ☎03-3251-0099

PIONEER LaserActive
安い! CLD-A100 (CD/LDプレーヤー)
特価¥28,000

立体くん TDA-3S 3D映像がカンタンに楽しめる!
特価¥13,800



【東 京】●パソコン本店(各種パソコン・周辺機器・アミューズメント)●本店IIWindowsタワー(DOS/V・ワープロ)●DOS/Vパソコン本館(DOS/Vパソコン・Mac・下取り)●万世店(総合通信機器)●5号店(ビデオ・ムービー・CS)●ソフト8号店(ゲーム機・ゲーム用ソフト)●買取センター(ゲーム機・ゲーム機用ソフト買取り)●ニューセンター店(パソコン・中古・下取り・買取り)
【名古屋】●名古屋1号店(パソコン全般)●名古屋2号店(パソコン全般・総合通信機器・ビデオ) 【札 幌】●札幌店(パソコン全般・総合通信機器)●DEPOツクモ2番街店(パソコン全般)

ニフティサーブに加入したら！

ツクモデジタル99ショップにアクセスしよう!!

ツクモの商品がパソコン通信で買える!!もう見てくれた？

アクセスコマンド GO 99SHOP

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

受付時間(平日)AM10:45〜PM7:30
(日・祝) AM10:00〜PM7:00
(休)第3木曜

『FAX24時間お見積り受付』
03-3255-4199
お名前.住所.電話番号.FAX番号をご記入の上ご依頼下さい。

ツクモグローバルJCBカード

JCBならではの国内・海外サービスにツクモオリジナルの特典をプラス。ツクモ各店にある入会申込書にてお申し込み下さい。くわしくはグローバル事務局03(3251)9898又は各店へ。
※ジャックス・VISA,セントラル・マスターも取り扱っております。

インターネット・パソ通をするなら高速モデム！

性能も 価格も データ 28.8Kbps ★通信ソフト多数添付

ソフトウェア ジャパン つ・な・ぐモデムV.34E (Win95対応)

これぞ通信のオールインワンモデル！

- DOS/V,PC-98用ケーブル付
- 付属イントロパック：ニフティ他

特価¥22,800

aiwa PV-BF288M2 WW (Win95対応)

モデムの老舗！

- DOS/V,PC-98用ケーブル付
- 付属イントロパック：ニフティ,アスキーネット,PC-VAN

特価¥24,800

すぐに欲しい!! でも予算が… これなら大丈夫!!

SUNTAC MS144AF

14.4Kbps

特価¥12,800

OMRON MA2814 (Win95対応)

充実の通信ソフト！納得のプライス

- DOS/V,PC-98用ケーブル付
- 付属イントロパック：ニフティ,アスキーネット,PC-VAN, ASAHI

特価¥20,800

MICRO CORE MC288XLII (Win95対応)

バージョンアップに不可欠!フラッシュROM搭載

- DOS/V,PC-98用ケーブル付
- 付属イントロパック：ニフティ,アスキーネット

特価¥23,800

〜あなたのマシンを快適にする〜 周辺機器

HDD

ICM	RX-1000-CIN … ●マルチベンダー対応、SCSI-2 I/Fボード付	¥39,800
メルコ	DSC-1024N …… ●マルチベンダー対応、SCSI-2 I/Fボード付	¥38,800
I/Oデータ	HDS-1G/98-L … ●マルチベンダー対応、SCSI-2 I/Fボード付	¥39,800

MO

メディアインテリジェント	MMO-230V …	特価¥47,800
コニック	VIP-230MO/N	特価¥51,800
三菱化成	MC-230FS(5U)	特価¥54,800

※650MBタイプ,230MBオーバーライト(高速書込)タイプもあります。

PD

1枚ですっきり整理/保存!! 650MBの大容量記憶装置は4倍速CD-ROMにもなる優れモノ!! 必須アイテム

ICM	PDR-650N ……	特価¥69,800
Panasonic	LF-1000JD ……	特価¥69,800
キャラベル	PD-650/P ……	特価¥69,800

CD-ROM

メルコ	CDS-4ES ……… ●4倍速 トレー式、データ転送速度：684KB/秒	¥21,800
I/Oデータ	CDG-PX44 ……… ●4倍速 トレー式、データ転送速度：676KB/秒	¥24,800
Logitec	SCD-440 ……… ●4倍速 トレー式、データ転送速度：676KB/秒	¥21,800

カラープリンタ

NEC PICTY400

特価¥64,800

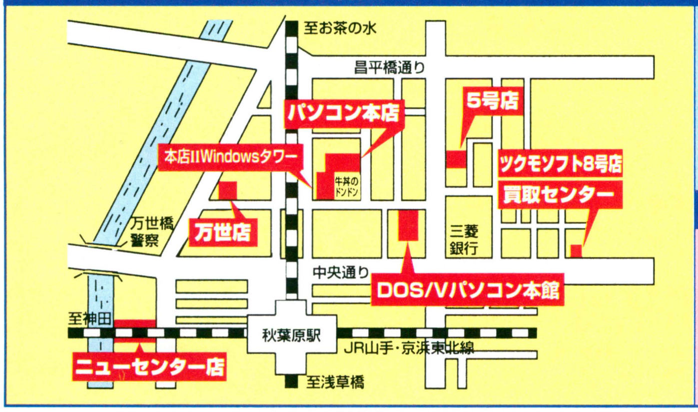
速い!! ページプリンタ並!! 500字/秒(モノクロ),3行同時印刷

キレイ ギザギザのないなめらか印刷

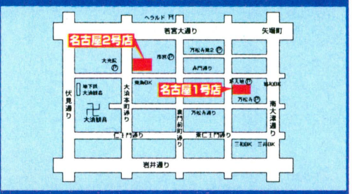
PC-PR101/J180 特価¥34,800

Canon	BJC-210 …	特価¥24,800
	BJC-35v …	特価¥29,800
EPSON	MJ-500C …	特価¥29,800
	MJ-800C …	特価¥49,800

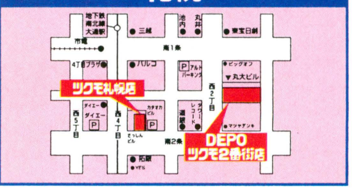
秋葉原



名古屋



札幌



お支払い方法

あなたのご都合に合わせていろいろ選べます。

クレジット払い
月々¥3,000以上の均等払いも頭金なし。夏・冬ボーナス2回払いもOK！

カード払い
¥5,000以上
通信販売での御利用カード
ツクモグローバルカード・セントラル・ジャックス・VISA・マスターカードも可
※御本人様より電話で通信販売部へお申し込み下さい。

各種リース払い
詳しくは各店にご相談下さい。

現金書留払い
〒101
東京都千代田区外神田3-2-13
ツクモ通販センターBASICマガジン係

代金引き換え配達
お申し込みは電話1本でOK！
配達日の指定もできます。

銀行振込払い
事前にTELでお届け先をご連絡下さい。
三和銀行 秋葉原支店
(普) 1009939 ツクモデンキ
※振込手数料はお客様のご負担になります。

商品についてのお問い合わせは各店に

秋葉原
(平日) 10:45〜19:30 (日祝)10:00〜19:00

ツクモパソコン本店 金・土は20:00まで
03-3253-5599 (休)第3木曜日

ツクモ本店IIWindowsタワー
03-3253-4199 (休)第3木曜日

ツクモソフト8号店 金・土は20:00まで
03-3251-0099 (休)第3水曜日

ツクモ 買取センター
03-3258-9090 (休)第3水曜日

ツクモDOS/Vパソコン本館
03-3254-3999 金・土は20:00まで (休)第3水曜日

ツクモニューセンター店
03-3251-0987 (休)第3木曜日

名古屋
(平日)10:30〜19:30 (土日祝)10:00〜19:30

ツクモ名古屋1号店
052-263-1655 (休)火曜日

ツクモ名古屋2号店
052-251-3399 (休)水曜日

札幌
(平日) 10:30〜19:30 (日祝) 10:15〜19:00

ツクモ札幌店 金・土は20:00まで
011-241-2299 (休)木曜日

(平日) 10:00〜20:00 (日祝) 10:15〜19:00

DEPOツクモ2番街店
011-242-3199 (休)木曜日

★商品はお電話受け付けより、標準日数3日〜1週間でお届け致します。(一部地域を除く)
★表示価格には消費税は含まれておりません。

安いのに親切
TSUKUMO
九十九電機株式会社

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。TEL(03)3797-1231



Windowsはできなくても……という方に

NEC **PC-9801DA/U5**

おすすめ中古セット

・CPU：80386（クロック20MHz）・メモリ1.6MB
・フロッピィディスクドライブ：3.5"2HD×2ドライブ
・ハードディスク40MB、FM音源、スピーカー内蔵
ゲームをしたり、文書、表計算などにご使用できます。

標準価格￥598,000→現金価格**￥35,000**

N5913U（14"カラーモニター）と
バスマウスとセットの場合
合計価格￥724,800→割引価格**￥55,800**

MS-DOSでご使用される方に…

NEC **PC-9801DX5**

おすすめ中古セット

・CPU：80286（クロック12MHz）メモリ640MB
・フロッピィディスクドライブ：5"2HD×2ドライブ
・ハードディスク40MB、FM音源、スピーカー内蔵
ゲームをしたり、文書、表計算などにご使用できます。



標準価格￥468,000→現金価格**￥27,000**

PC-TV354（15"TVカラーモニター）と
バスマウスとセットの場合
合計価格￥584,800→割引価格**￥49,800**

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号[0][1][2][2][1]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801RX4	(CPU：80286/12MHz/5"2HD×2/20MBHDD)	¥566,000	¥19,000
PC-9801RX21	(CPU：80286/12MHz/5"2HD×2)	¥338,000	¥18,000
PC-9801DX/U2	(CPU：80286/12MHz/3.5"2HD×2)	¥318,000	¥20,000
PC-9801DX2	(CPU：80286/12MHz/5"2HD×2)	¥318,000	¥20,000
PC-9801DX/U5	(CPU：80286/12MHz/3.5"2HD×2/40MBHDD)	¥468,000	¥27,000
PC-9801RS21	(CPU：386SX/16MHz/5"2HD×2)	¥568,000	¥22,000
PC-9801DS2	(CPU：386SX/16MHz/5"2HD×2)	¥358,000	¥25,000
PC-9801DA/U2	(CPU：80386/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×2)	¥448,000	¥28,000
PC-9801DA7	(CPU：80386/20MHz/1.6MB/5"2HD×2/100MBHDD)	¥698,000	¥38,000
PC-H98S/U8-002	(486SX/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×2)	¥548,000	¥38,000
PC-98RL/2	(CPU：80386/20MHz/9.5MB/5"2HD×2・ハイレゾ対応)	¥735,000	¥46,000
PC-9801T/W5	(CPU：386SX/20MHz/9.6MB/3.5"2HD×2/40MBHDD/モノクロ液晶)	¥758,000	¥73,000
PC-9801NS/T	(CPU：386SL/20MHz/1.25MRAM/3.5"2HD×1/モノクロ液晶)	¥288,000	¥48,000
EPSON/PC-486NAS2	(486SX/25MHz/5.6MB/3.5"2HD×2/モノクロ液晶)	¥248,000	¥68,000
EPSON/486NATX1JR	(486DX4/75MHz/8MB/3.5"×1/340HDD/DOS6/Win3.1/倍速CD-ROM/10.4"STNカラー/Lotus Organizar/一太郎Ver6Win他) [新品]	¥398,000	¥178,000
富士通/FMV BIBLO(FMV45NLSS2)	(486DX2/50MHz/8MB/3.5×1/340HDD/PCM/FM音源/8.5"DSTNカラー液晶DOS6.2V/Win3.1/ OASYS/1-2-3/駅すぱーと全国版/GAME PACK/Lotus Organizer [新品]	¥328,000	¥99,800

ディスプレイ

PC-KD881	(15"カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	¥22,000
PC-KD882	(15"カラー/400L/アナログ/0.31)	¥ 89,800	¥20,000
PC-KH1511	(15"カラー/400・750L/アナログ/0.28)	¥168,000	¥28,000
三菱/RD-17Y	(17"カラー/24/30〜66MHz/0.28) [新品]	¥ 89,800	¥58,000

プリンタ

PC-PR350	(136桁/カラー熱転写48ドット/漢字100字/秒)	¥168,000	¥32,000
PC-PR150N	(80桁/熱転写/漢字70字/秒)	¥ 69,800	¥15,000
PC-PR150VL	(80桁/カラー熱転写48ドット/漢字67字/秒)	¥ 84,800	¥20,000
PC-PR101/T165A	(80桁/カラー熱転写160ピン/漢字165字/秒)	¥ 99,800	¥28,000
NM-9950 II	(136桁/カラー24ドット/漢字60字/秒)	¥245,000	¥32,000
PC-PR101G2	(80桁/カラー24ドット/漢字55字/秒)	¥138,000	¥30,000
PC-PR201H3	(136桁/カラー24ドット/漢字65字/秒)	¥225,000	¥30,000
PC-PR201J	(136桁/カラー24ドット/漢字65字/秒)	¥215,000	¥38,000
PC-PR201X	(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥48,000
EPSON/MJ-800C	(10"カラーインクジェット) [新品]	¥ 79,800	¥52,800
EPSON/MJ-500C	(10"カラーインクジェット) [新品]	¥ 49,800	¥32,800
Canon/BJC-400J	(10"カラーバブルジェット) [新品]	¥ 59,800	¥33,800
Canon/BJC-35v	(10"カラーバブルジェット) [新品]	¥ 54,800	¥29,800

その他周辺機器

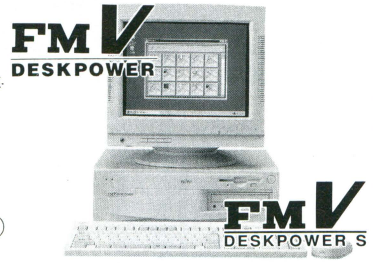
PC-9801N-18	(98NOTE用高速充電器) [新品]	¥ 25,000	¥18,000
NEC/PC-9821A-E06	(240MB 9821Ap/As/Ae用内蔵ハードディスク)	¥140,000	¥18,000
NEC/PC-HD170B	(170MB 9801BX/BA/BX2/BS2/BA2用内蔵ハードディスク) [新品]	¥ 55,000	¥10,000
NEC/PC-HD170D	(170MB ファイルベイ用ハードディスク) [新品]	¥ 55,000	¥10,000
ICM/PDR-650-NB	(PDディスク/4倍速CD-ROM 98用I/F付) [新品]	¥128,000	¥72,000
αDATA/CR-98	(9801NS/E/T/R用CRTアダプタ) [新品]	¥ 68,000	¥3,800
メルコ/XMC-2000	(増設RAMサブボード9801-61互換)	¥ 44,800	¥6,000
メルコ/EDA-2000	(9801DA用2MB増設メモリ)	¥ 34,800	¥6,000
αDATA/AD-F51SR	(5"2HD/2DD×1ドライブ外付FDD)	¥ 32,800	¥15,000

FUJITSU 新型 FMV Windows95インストールモデル大特価にて提供中！

現在お持ちのPC-9801シリーズや旧TOWNSを高額でお下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

● Windows95インストールモデル

● 一太郎Ver.6（ワープロソフト）+1-2-3（表計算システム）、Word（ワープロソフト）+Excel（表計算システム）、OASYS/Win（ワープロソフト）+1-2-3（表計算システム）の3タイプ。「Organizer」、「広辞苑」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAME-PACK1/2」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！



DESKPOWER-SX

● 15"CRT、Pentium120MHz搭載モデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0344）

FMV5DSX(1/2/3)（Pentium120MHz/16MBRAM/850MBHDD/4倍速CD-ROM/15"CRT）

標準価格￥328,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-H

● 17"CRT、Pentium133MHz搭載ハイエンドモデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0345）

FMV5DH(1/2/3)（Pentium133MHz/16MBRAM/850MBHDD/4倍速CD-ROM/17"CRT）

標準価格￥398,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-T

● 17"CRT、Pentium133MHz搭載タワーモデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0346）

FMV5DT(1/2/3)（Pentium133MHz/16MBRAM/1GBHDD/4倍速CD-ROM/17"CRT/FAXモデム28.8Kbps）

標準価格￥458,000▶ 現金価格 **大特価**

※**価格はお電話にてご確認下さい。**

● ハイコストパフォーマンスなスタンダードモデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0343）

FMV5DS(1/2/3)（Pentium100MHz/8MBRAM/850MBHDD/4倍速CD-ROM/15"CRT/FAXモデム）

● 一太郎Ver.6（ワープロソフト）+1-2-3（表計算システム）、Word（ワープロソフト）+Excel（表計算システム）、OASYS/Win（ワープロソフト）+1-2-3（表計算システム）の3タイプ。「Organizer」、「広辞苑」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAME-PACK1/2」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！

標準価格￥248,000▶ 現金価格 **大特価**

※**価格はお電話にてご確認下さい。**



● 高機能＆使いやすいマルチメディアパソコン

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0352）

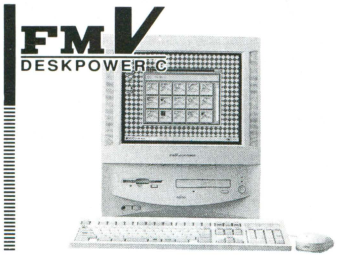
FMV-TOWNS Fresh・GS（Pentium90MHz/8MBRAM/850MBHDD/モデム/15"CRT）

標準価格￥298,000▶ 現金価格 **大特価**

● ワープロソフト「一太郎V6」、「OASYS/Win」の2種類のインストールモデルが選べます。
その他役立つソフトウェアがインストール済み！

FMV-TOWNS Fresh・GT（Pentium90MHz/8MBRAM/850MBHDD/モデム/15"CRT/TVチューナー）

標準価格￥358,000▶ 現金価格 **大特価**



● 一体型のコンパクトなエントリーモデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0341）

FMV5DC(1/2/3)（Pentium100MHz/8MBRAM/635MBHDD/4倍速CD-ROM/15"CRT/FAXモデム）

● 一太郎Ver.6（ワープロソフト）+1-2-3（表計算システム）、Word（ワープロソフト）+Excel（表計算システム）、OASYS/Win（ワープロソフト）+1-2-3（表計算システム）の3タイプ。「Organizer」、「広辞苑」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAME-PACK1/2」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！

標準価格￥228,000▶ 現金価格 **大特価**

※**価格はお電話にてご確認下さい。**

JCDMA お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社ご注文・相談デスク
☎ **(03)3797-1221**

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

ウェーブ・アイ Windows'95

新製品が

話題のニューモデル 続々登場!!
どこよりも安く!どこよりも安心です!!

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898 年中無休

NEC 98

プラン361 PC-9821Cb3/T

PC-9821Cb3/T(P5/75、144FAXモデム、TV、各種ソフト) 298,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
縦型パソコンデスク 19,800円
定価合計350,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス なし

プラン362 PC-9821Cx3/S5T

PC-9821Cx3/S5T(P5/100、144FAXモデム、TV、4連装CD、各種ソフト) 378,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計430,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン363 PC-9821V7/S5K

PC-9821V7/S5K(P5/75、15インチCRT、各種ソフト) 238,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
8MB増設メモリ(4MB-SIM×2枚) 45,600円
定価合計336,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン364 PC-9821V10/S5KC

PC-9821V10/S5KC(P5/100、15インチCRT、288FAXモデム、各種ソフト) 325,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
8MB増設メモリ(4MB-SIM×2枚) 45,600円
定価合計453,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし

プラン365 PC-9821V10/S7KC

PC-9821V10/S7KC(P5/100、17インチCRT、288FAXモデム、各種ソフト) 375,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設メモリ(8MB-SIM×2枚) 89,600円
定価合計547,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン366 PC-9821Xa10/K8

PC-9821Xa10/K8(P5/100、850MBHD、8MBMEN、CDROM) 268,000円
15インチマルチスキャンディスプレイ 59,800円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
縦型パソコンデスク 19,800円
定価合計380,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×24回	ボーナス24,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
6,400円×48回	ボーナス なし

プラン367 PC-9821Xa12/K12

PC-9821Xa12/K12(P5/120、1.2GBHD、16MBMEM、PCカードスロット、CDROM) 398,000円
PC-KM173(17インチディスプレイ) 118,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bpsFAXモデム 29,800円
定価合計628,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,200円×48回	ボーナス25,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン368 PC-9821Xa13/K12

PC-9821Xa13/K12(P5/133、1.2GBHD、16MBMEM、CDROM) 398,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン、17インチディスプレイ) 99,800円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bpsFAXモデム 29,800円
16MB増設メモリ(8MB-SIM×2枚) 89,600円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-61(スキャナインターフェースキット) 20,000円
縦型パソコンデスク 19,800円
定価合計789,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
4,900円×72回	ボーナス31,000円×12回
9,000円×84回	ボーナス なし

プラン369 PC-9821Xt13/K12

PC-9821Xt13/K12(P5/133、1.2GBHD、16MBMEM、タワー) 620,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン、17インチディスプレイ) 99,800円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計802,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
5,900円×72回	ボーナス27,000円×12回
9,200円×84回	ボーナス なし

プラン370 PC-9821NA9/H8

PC-9821NA9/H8(P5/90、TFT800×600、CD、810MBHD、16MBMEM) 620,000円
BJC-35V(小型カラーインクジェットプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計677,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,200円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

DOS/V

プラン311 WOODY FP

CF-32FP(Pentium100) 378,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 4,800円
定価合計432,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン312 Woody PD

CF-32GP(Amd486DX4/100、PD、TV、FAXモデム) 318,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計375,800円 ➡ 特価189,800円

6,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
3,100円×36回	ボーナス19,000円×6回
4,800円×48回	ボーナス なし

プラン313 プレサリオ5526

プレサリオ5526(P75、一体型、4倍速CD、840MBHDD、FAXモデム)
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
ウェーブ・アイ特価

7,900円×24回	ボーナス18,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス なし

プラン354 FLORA PXVH3T

FLORA PXVH3T(一体型、P5/90、16MB、850MBHD、一太郎モデル、TV、MPEG、各種ソフト)
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス15,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン355 BREZZA 5100CX/A

BREZZA 5100CX/A(P5/100、15インチディスプレイ、288FAXモデム、MPEG、各種ソフト) 228,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計280,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,900円×24回	ボーナス18,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン356 Aptiva555

Aptiva555(P5/100、1GBHD、288FAXモデム、15インチディスプレイ)
BJC-210J(カラーBJプリンタ)
プリンタケーブル
縦型パソコンデスク
ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス24,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

プラン357 Aptiva755

Aptiva755(P5/120、1.6GBHD、288FAXモデム、ミニタワー、15インチディスプレイ)
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン358 Aptiva766

Aptiva766(P5/133、1.6GBHD、288FAXモデム、ミニタワー、17インチディスプレイ)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
8,500円×60回	ボーナス なし

プラン381 ビビディタワー

VM513SS17(Pentium133、17インチCRT、4連装CD)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス18,000円×8回
4,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン382 DynaBook GT-R

DynaBook GR0908TW(Pentium90、TFT、CD) 498,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計555,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン319 Woody note works

CF-41FS(DX4/75、450MBHD、CDROM) 398,000円
BJC-35V(小型カラーインクジェットプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングバッグ プレゼント
定価合計455,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

プラン320 VN575ST

VN575ST(P75、810MBHDD、TFT) 458,000円
BJC-35V(小型カラーインクジェットプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングバッグ プレゼント
定価合計515,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン376 メビウス575CD

AV1-575CD
BJC-35V(小型カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
キャリングバッグ プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

98用ゲームソフト

Figure－奪われた放課後－	特価5,700円	遺作	特価6,400円
SEEK～地下室の牝奴隷達～	特価5,500円	花平バズーカ	特価6,400円
TFX	特価7,200円	吉永サユリがやってくるヤァ！ヤァ！ヤァ！	特価6,400円
ウィニング ポスト2Plus	特価9,300円	緊縛の館	特価5,700円
シュヴァルツシルトEX	特価7,200円	上海 万里の長城	特価6,400円
シルテリテッド・エリア～立入禁止領域～	特価9,300円	信長の野望 天翔記	特価9,300円
ダークセラフィム	特価7,200円	WITH パワーアップキット	特価12,500円
トキオ2	特価7,900円	尋問遊戯	特価5,700円
パワードール2ダッシュ	特価6,600円	闘神都市2	特価6,200円
ファーランドストーリー	特価7,200円	同級生2	特価7,200円
ブランマーカー2	特価6,400円	八八艦隊物語	特価7,900円
ブルー・シカゴ・ブルース	特価5,700円	麻雀狂時代 コギャル放課後編	特価7,200円
マリンルージュ	特価5,700円	麻雀幻想曲3	特価6,400円
ローマは一日にして成らず	特価8,600円	夢幻泡影	特価5,500円
ロマンスは剣の輝き	特価6,400円	無人島物語2	特価9,300円

マッキントッシュ

プラン322 Performa6210SP

Performa6210SP(16MBMEM、800MBHDD、15インチディスプレイ)(プリンタ、スタイルライター2200セット)
ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス15,000円×4回
3,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン323 Performa5220

Performa5220(PowerPC603/75、FAXモデムTV、800MBHD)
ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス なし

プラン324 Performa5320

Performa5320/16/1200
ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス17,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

ウインドウズソフト

ウィンドウズ95専用ソフトも取扱っております。お問合せ下さい。

EGWORD(ゲームソフト付)	22,800円	TOPおまかせ会計(法人)	49,000円
AdobePagemaker	102,000円	TOP勘定奉行	128,000円
Champion2 Works	5,800円	弥生会計(個人・法人)	52,800円
MS-WORKS	19,800円	TurboC++	20,800円
てきぱきお料理マム	7,700円	VisualC++スタンダード	28,800円
てきぱき家計簿マム	7,900円	VisualBASICスタンダード	28,800円
PCA会計システムA(キャンペーン)	44,000円	ACCESS(キャンペーン)	22,800円
		図脳WinCAD4	42,800円
		花子Ver3(キャンペーン)	30,800円
		SUPER KID	23,800円
		DESIGNER	33,000円
		AdbePhotoshop3.0J	107,000円

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

通信販売でのお申し込みは 通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898

●受付時間／午前10:00～夜8:00まで

新デスクパワーコーナー

NEW DESK POWERついに登場！

ウィンドウズ95モデル！
オールPentium搭載！
ミドルタワー、AVモデルも新登場！
デスクパワーならウェーブ・アイ。安さと品揃えが違います！

プラン325 DESKPOWER C

FMV-5DC(一体型、Pentium90、FAXモデム、各種ソフト) …… 228,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計280,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン334 DESKPOWER H

FMV-5DH(ミドルタワー、17インチディスプレイ、Pentium133、各種ソフト) …… 398,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bps FAXモデム 29,800円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計480,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン326 DESKPOWER C

FMV-5DC(一体型、Pentium90、FAXモデム、各種ソフト) …… 228,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
8MB増設RAM(4MB2枚) 45,600円
縦型パソコンデスク 19,800円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計376,200円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス20,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス なし

プラン328 DESKPOWER S

FMV-5DS(15インチディスプレイ、Pentium100、FAXモデム、各種ソフト) …… 248,000円
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
8MB増設RAM(4MB2枚) 45,600円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計346,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス なし

プラン330 DESKPOWER S

FMV-5DS(15インチディスプレイ、Pentium100、FAXモデム、各種ソフト) …… 248,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
ASC-1200L(A4サイズ、300～1200dpi、カラーイメージスキャナ) …… 49,800円
ASC-24D(スキャナー接続キット) 10,000円
キーボードカバー プレゼント FMV入門ビデオプレゼント
定価合計480,200円 ➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン332 DESKPOWER SX

FMV-5DSX(15インチディスプレイ、Pentium120、16MBメモリー、各種ソフト) … 328,000円
BJC-400J(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bps FAXモデム 29,800円
キーボードカバープレゼント FMV入門ビデオプレゼント
定価合計420,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

6,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン335 DESKPOWER T

FMV-5DT(ミドルタワー、17インチディスプレイ、Pentium133、288FAXモデム、各種ソフト) …… 458,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計630,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン327 DESKPOWER CV

FMV-5DCV(一体型、Pentium90、FAXモデム、TV、キャプチャー各種ソフト) 288,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計340,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス24,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

プラン329 DESKPOWER CV

FMV-5DCV(一体型、Pentium90、FAXモデム、TV、キャプチャー各種ソフト) 288,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
ASC-600(A4サイズ、光学式600dpi、カラーイメージスキャナ) …… 36,800円
キーボードカバー プレゼント FMV入門ビデオプレゼント
定価合計497,200円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン331 DESKPOWER SX

FMV-5DSX(15インチディスプレイ、Pentium120、16MBメモリー、各種ソフト) … 328,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
FMV入門ビデオ プレゼント
定価合計380,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス なし

プラン377 DESKPOWER SX

FMV-5DSX(15インチディスプレイ、Pentium120、16MBメモリー、各種ソフト) … 328,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bps FAXモデム 29,800円
ASC-1200L(A4サイズ、300～1200dpi、カラーイメージスキャナ) 49,800円
ASC-24D(スキャナー接続キット) 10,000円
キーボードカバー プレゼント FMV入門ビデオプレゼント
定価合計500,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,200円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス なし

プラン336 DESKPOWER T

FMV-5DT(ミドルタワー、17インチディスプレイ、Pentium133、288FAXモデム、各種ソフト) …… 458,000円
MJ-3000CU(A2サイズ対応、カラーインクジェットプリンタ) 128,000円
MJCUGK1(カラーアップグレードキット) 20,000円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
ASC-1200L(A4サイズ、300～1200dpi、カラーイメージスキャナ) …… 49,800円
ASC-24D(スキャナー接続キット) 10,000円
キーボードカバー プレゼント FMV入門ビデオプレゼント
定価合計758,400円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
5,900円×72回	ボーナス25,000円×12回
9,000円×84回	ボーナス なし

ビブロコーナー

プラン371 FMV-41NLSS

FMV-41NLSS(B5ファイルサイズ、AmdDX4/100、DSTN、サウンド機能、各種ソフト) …… 318,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
定価合計375,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス なし

プラン372 FMV-41NLTS

FMV-41NLTS(B5ファイルサイズ、AmdDX4/100、TFT、サウンド機能、各種ソフト) … 378,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
定価合計435,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン373 FMV-41NUY

FMV-41NUY(IntelDX4/100、DSTN、サウンド機能、各種ソフト) …… 318,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
定価合計375,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス なし

プラン374 FMV-57NUY

FMV-57NUY(Pentium75、DSTN、サウンド機能、各種ソフト) …… 358,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
定価合計415,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス なし

プラン375 FMV-57NUW

FMV-57NUW(Pentium75、TFT、サウンド機能、各種ソフト) …… 418,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
定価合計475,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

新型TOWNSコーナー

ついにTOWNSもウィンドウズ95対応オールペンティアム搭載！

プラン341 FM-TOWNSⅡ-GS

FMVTW-GS(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、各種ソフト) …… 298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計350,800円
ウェーブ・アイ特価

8,800円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス27,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス なし

プラン342 FM-TOWNSⅡ-GT

FMVTW-GT(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、TV、キャプチャー各種ソフト) …… 358,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,400円
ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

プラン343 FM-TOWNSⅡ-H

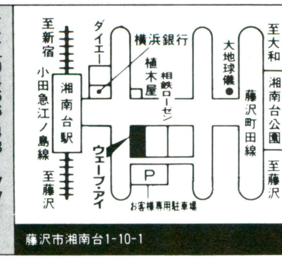
FMVTW-H(15インチディスプレイ、Pentium120) …… 298,000円
17インチマルチスキャンディスプレイ …… 94,800円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
キーボードカバー プレゼント
定価合計565,200円
ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,100円×60回	ボーナス なし

中古コーナー

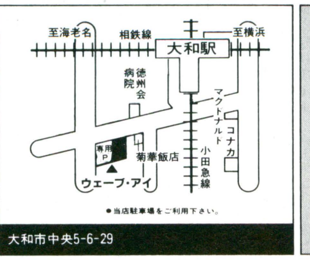
PC-486FR1GW	59,800円	FM-TOWNSⅡ-CX20	25,000円
PC-486P	35,800円	FM-TOWNSⅡ-HR20	39,800円
PC-9801BX/U2	39,800円	FM-TOWNSⅡ-ME20	49,800円
PC-9801BX2/U2	42,800円	FM-TOWNSⅡ-MA20	59,800円
PC-9801DA/U2	29,800円	FM-TOWNSⅡ-Fresh	89,800円
PC-9801RA2	24,800円	FM-TOWNSⅡ-Fresh-T	79,800円
PC-9821AS/U8W	59,800円	FM-TOWNSⅡ-MA340W	79,800円
PC-9821Cb/2D	89,800円	FM-TOWNSⅡ-MX340W	99,800円
PC-9821Ap2/U8W	79,800円	FM-TOWNSⅡ-UX20	39,800円
PS/V Vision2408NTB	79,800円	FM-TOWNSⅡ-UR20	69,800円
FMV-46CES3	89,800円	FMV-45NLSS2	99,800円
FMV-466D3S1	89,800円	FMV-45NS1S1	99,800円
FMV-499D2SP	59,800円		

湘南台店 TEL0466-43-1771



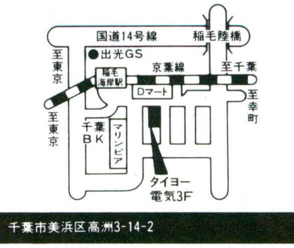
藤沢市湘南台1-10-1

大和店 TEL0462-63-9898



大和市中央5-6-29

千葉店 TEL043-279-7118



千葉市美浜区高洲3-14-2

お葉書でのご注文もOK

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉湘南台ビル3F
ウェーブ・アイ 行
通信販売課

注文書
1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名(未成年者の方)
7. 商品名
8. 支払方法(現金一括・クレジット)
9. 雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

■振込先
横浜銀行 湘南台支店 当座0000467

全国配送！指定日配送！代金引換OK！クレジット組替自由！最高84回まで！

プランの組替自由、お見積致します。FAXでの注文もOK！FAX.0466-44-0272

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉湘南台ビル3F

富士通FMLABだから安心!!

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ



NEC、FUJITSU等 各社WIndows95対応 新製品ラッシュ!

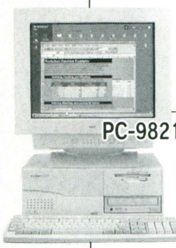
★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500/消費税別途)

PC-9821V10/S5K(-A・B) ゲームセット

- ●PC-9821V10/S5K(-A・B) … 定価¥265,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- ●フェルミオン ………… 定価¥ 7,800
- ●EVE ………… 定価¥ 8,800
- ●遺作 ………… 定価¥ 8,800
- ●ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥368,200
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,533	月¥10,200×17	ボ¥42,000×3
30回	初¥12,370	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821V10/S5K(-A・B)基本セット

●PC-9821V10/S5K(-A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥321,200
セット特価 ¥235,000

15回	初¥10,432	月¥10,300×14	ボ¥55,000×2
30回	初¥10,933	月¥ 9,300×29	ボ なし

PC-9821V10/S5K(-A・B)プリンタセット

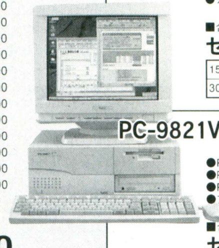
●PC-9821V10/S5K(-A・B) ●キーボードカバー
●MJ-500C(プリンタ) ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD30枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥369,600
セット特価 ¥265,000

18回	初¥10,719	月¥10,400×17	ボ¥39,000×3
30回	初¥12,534	月¥10,500×29	ボ なし

PC-9821V7/S7K(-A・B) ゲームセット

- ●PC-9821V7/S7K(-A・B) … 定価¥288,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- ●フェルミオン ………… 定価¥ 7,800
- ●遺作 ………… 定価¥ 8,800
- ●EVE ………… 定価¥ 8,800
- ●ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥391,200
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,533	月¥10,200×17	ボ¥42,000×3
30回	初¥12,370	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821V7/S7K(-A・B)基本セット

●PC-9821V7/S7K(-A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥344,200
セット特価 ¥235,000

15回	初¥10,432	月¥10,300×14	ボ¥55,000×2
30回	初¥10,933	月¥ 9,300×29	ボ なし

PC-9821V7/C4K(-A・B)基本セット

●PC-9821V7/C4K(-A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥274,200
セット特価 ¥179,800

12回	初¥10,426	月¥10,300×11	ボ¥38,000×2
20回	初¥11,591	月¥10,400×19	ボ なし

PC-9821V10/S5K(-C・D)ゲームセット

●PC-9821V10/S5K(-C・D) ●同級生2
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●妖獣戦記2
●PC-9801-86(サウンドボード) ●フェルミオン
●アンプ内蔵スピーカ ●EVE
●マウスパッド ●遺作
●FD 50枚 ●ランス4.2

■合計定価¥428,200
セット特価 ¥319,800

24回	初¥10,433	月¥10,300×23	ボ¥31,000×4
36回	初¥13,725	月¥10,600×35	ボ なし



PC-9821V10/S5K(-C・D)基本セット

●PC-9821V10/S5K(-C・D) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥381,200
セット特価 ¥285,000

18回	初¥10,248	月¥10,100×17	ボ¥48,000×3
36回	初¥ 9,820	月¥ 9,500×35	ボ なし

PC-9821V7/S5K(-A・B)ゲームセット

●PC-9821V7/S5K(-A・B) ●同級生2
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●妖獣戦記2
●PC-9801-86(サウンドボード) ●フェルミオン
●アンプ内蔵スピーカ ●EVE
●マウスパッド ●遺作
●FD 50枚 ●ランス4.2

■合計定価¥341,200
セット特価 ¥235,000

18回	初¥ 9,784	月¥ 9,700×17	ボ¥32,000×3
30回	初¥12,108	月¥ 9,300×29	ボ なし



PC-9821V7/S5K(-A・B)基本セット

●PC-9821V7/S5K(-A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥294,200
セット特価 ¥199,800

12回	初¥10,609	月¥10,400×11	ボ¥45,000×2
24回	初¥10,018	月¥ 9,400×23	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-A・B)ゲームセット

●PC-9821V10/S7K(-A・B) ●同級生2
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●妖獣戦記2
●PC-9801-86(サウンドボード) ●フェルミオン
●アンプ内蔵スピーカ ●遺作
●マウスパッド ●EVE
●FD 50枚 ●ランス4.2

■合計定価¥418,200
セット特価 ¥305,000

20回	初¥10,926	月¥10,100×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥13,695	月¥10,100×35	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-A・B)基本セット

●PC-9821V10/S7K(-A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥371,200
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,705	月¥10,300×17	ボ¥41,000×3
30回	初¥11,195	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-C・D)ゲームセット

●PC-9821V10/S7K(-C・D) ●同級生2
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●妖獣戦記2
●PC-9801-86(サウンドボード) ●フェルミオン
●アンプ内蔵スピーカ ●EVE
●マウスパッド ●遺作
●FD 50枚 ●ランス4.2

■合計定価¥478,200
セット特価 ¥355,000

24回	初¥10,688	月¥10,300×23	ボ¥41,000×4
42回	初¥12,998	月¥10,400×41	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-C・D)基本セット

●PC-9821V10/S7K(-C・D) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥431,200
セット特価 ¥319,800

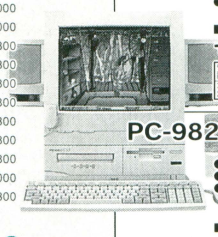
20回	初¥11,132	月¥10,600×19	ボ¥52,000×3
36回	初¥12,541	月¥10,600×35	ボ なし

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500/消費税別途)

PC-9821Cx3/S5T ゲームセット

- ●PC-9821Cx3/S5T ………… 定価¥378,000
- ●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- ●フェルミオン ………… 定価¥ 7,800
- ●遺作 ………… 定価¥ 8,800
- ●EVE ………… 定価¥ 8,800
- ●ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ ………… 定価¥ 2,000
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥452,400
セット特価 ¥328,000

24回	初¥10,718	月¥10,000×23	ボ¥35,000×4
36回	初¥12,938	月¥10,900×35	ボ なし

PC-9821Xb10/J8 CD-ROMセット

●PC-9821Xb10/J8 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●6倍速CD-ROM(内蔵) ●マウスパッド
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚

■合計定価¥363,800
セット特価 ¥238,800

15回	初¥10,933	月¥10,600×14	ボ¥55,000×2
30回	初¥10,182	月¥ 9,500×29	ボ なし

PC-9821Cx3/S5T基本セット

●PC-9821Cx3/S5T ●キーボードカバー
●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●クリーナ
●FD10枚

■合計定価¥413,200
セット特価 ¥298,000

20回	初¥10,821	月¥10,100×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥11,219	月¥ 9,900×35	ボ なし

PC-9821Xa13/K12 ゲームセット

- ●PC-9821Xa13/K12 ………… 定価¥398,000
- ●15インチマルチスキャンCRT 定価¥ 69,800
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- ●フェルミオン ………… 定価¥ 7,800
- ●EVE ………… 定価¥ 8,800
- ●遺作 ………… 定価¥ 8,800
- ●ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥571,000
セット特価 ¥368,000

24回	初¥10,150	月¥10,100×23	ボ¥46,000×4
42回	初¥12,465	月¥10,800×41	ボ なし

PC-9821Xa13/K12基本セット

●PC-9821Xa13/K12 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥524,000
セット特価 ¥333,000

24回	初¥10,692	月¥10,200×23	ボ¥35,000×4
36回	初¥14,176	月¥11,000×35	ボ なし

PC-9821Xa13/K16基本セット

●PC-9821Xa13/K16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥559,000
セット特価 ¥349,800

24回	初¥10,499	月¥10,000×23	ボ¥41,000×4
42回	初¥13,630	月¥10,200×41	ボ なし

PC-9821Cx3/S7Mゲームセット

●PC-9821Cx3/S7M ●妖獣戦記2
●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) ●同級生2
●マウスパッド ●フェルミオン
●クリーナ ●遺作
●FD 50枚 ●EVE
●ランス4.2

■合計定価¥532,400
セット特価 ¥379,800

24回	初¥11,541	月¥10,800×23	ボ¥45,000×4
48回	初¥10,312	月¥ 9,900×47	ボ なし



PC-9821Cx3/S7M基本セット

●PC-9821Cx3/S7M ●キーボードカバー
●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●クリーナ
●FD10枚

■合計定価¥493,200
セット特価 ¥349,800

24回	初¥10,499	月¥10,000×23	ボ¥41,000×4
42回	初¥11,355	月¥10,400×41	ボ なし

PC-9821Xa12/K8基本セット

●PC-9821Xa12/K8 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥474,000
セット特価 ¥298,000

20回	初¥10,821	月¥10,100×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥11,219	月¥ 9,900×35	ボ なし



PC-9821Xa12/K12基本セット

●PC-9821Xa12/K12 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥509,000
セット特価 ¥315,000

20回	初¥10,269	月¥10,200×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥13,855	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821Cb3/Tゲームセット

●PC-9821Cb3/T ●妖獣戦記2
●PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) ●同級生2
●マウスパッド ●フェルミオン
●クリーナ ●遺作
●FD 50枚 ●EVE
●ランス4.2

■合計定価¥372,400
セット特価 ¥275,000

18回	初¥10,570	月¥10,300×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥11,501	月¥10,900×29	ボ なし

PC-9821Cb3/T基本セット

●PC-9821Cb3/T ●キーボードカバー
●PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥333,200
セット特価 ¥245,000

18回	初¥10,306	月¥10,200×17	ボ¥32,000×3
30回	初¥ 9,901	月¥ 9,700×29	ボ なし

PC-9821Xa10/K8基本セット

●PC-9821Xa10/CK8 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥394,000
セット特価 ¥248,000

18回	初¥10,518	月¥10,100×17	ボ¥34,000×3
30回	初¥11,698	月¥ 9,800×29	ボ なし

PC-9821Xa10/K12基本セット

●PC-9821Xa10/K12 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

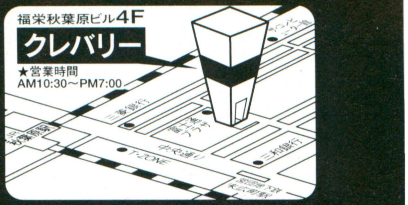
■合計定価¥424,000
セット特価 ¥268,000

18回	初¥10,375	月¥10,200×17	ボ¥41,000×3
30回	初¥11,982	月¥10,600×29	ボ なし

パソコンショップ **クレバリー**

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00～PM7:00

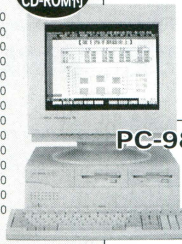


98FELLOW & FM V-TOWNS

PC-9801BX4/U2/C-P ゲームセット

Pentium63 CD-ROM付

- ●PC-9801BX4/U2/C-P ……… 定価¥113,000
- ●15インチマルチスキャンCRT 定価¥ 69,800
- ●540MBハードディスク ……… 定価¥ 29,800
- ●MS-DOS Ver6.2 ……………… 定価¥ 12,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ……………………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2 …………………… 定価¥ 9,800
- ●フェルミオン ………………… 定価¥ 7,800
- ●遺作 …………………………… 定価¥ 8,800
- ●EVE …………………………… 定価¥ 8,800
- ●魅惑の調書 …………………… 定価¥ 7,800
- ●マウス ………………………… 定価¥ 4,800
- ●FD 50枚 ……………………… 定価¥ 6,800



■合計定価¥319,800
セット特価 ¥188,000

12回	初¥10,423	月¥10,300×11	ボ¥43,000×2
20回	初¥12,562	月¥10,900×19	ボ なし

PC-9801BX4/U2/C-P基本セット

- ●PC-9801BX4/U2/C-P
- ●15"マルチスキャンCRT
- ●540MBハードディスク
- ●MS-DOS Ver6.2
- ●SRN-F(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- ●マウスパッド
- ●マウス
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

Pentium63 CD-ROM付

■合計定価¥278,800
セット特価 ¥148,000

10回	初¥11,288	月¥10,900× 9	ボ¥55,000×1
18回	初¥ 9,933	月¥ 9,500×17	ボ なし

PC-9801BX4/U2基本セット

- ●PC-9801BX4/U2
- ●15"マルチスキャンCRT
- ●MS-DOS Ver6.2
- ●SRN-F(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウス
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚
- ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥224,600
セット特価 ¥128,000

10回	初¥10,758	月¥10,000× 9	ボ¥42,000×1
15回	初¥10,357	月¥ 9,700×14	ボ なし

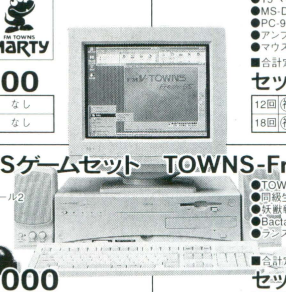
FM TOWNS Marty2 セット

- ●マーティー2
- ●妖獣戦記2
- ●マウス
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

FM TOWNS MARTY

■合計定価¥86,800
セット特価 ¥59,800

6回	初¥11,414	月¥11,000× 5	ボ なし
12回	初¥ 6,098	月¥ 5,600×11	ボ なし



PC-9801BX4/U2ゲームセット

- ●PC-9801BX4/U2
- ●15"マルチスキャンCRT
- ●MS-DOS Ver6.2
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●マウス ●FD 50枚
- ●同級生2
- ●リビドー7 インパクト
- ●VIPER-V16
- ●遺作
- ●フェルミオン
- ●魅惑の調書

■合計定価¥275,000
セット特価 ¥165,000

12回	初¥10,730	月¥10,000×11	ボ¥32,000×2
18回	初¥11,534	月¥10,600×17	ボ なし

TOWNS-Fresh GSゲームセット

- ●TOWNS-Fresh GS
- ●同級生2
- ●妖獣戦記2
- ●Bacta 1&2+Voice
- ●ランス4.2
- ●DPS全部
- ●バーチャルコール2
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD50枚

■合計定価¥358,400
セット特価 ¥275,000

18回	初¥10,570	月¥10,300×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥11,501	月¥10,900×29	ボ なし

TOWNS-Fresh GTゲームセット

- ●TOWNS-Fresh GT
- ●同級生2
- ●妖獣戦記2
- ●Bacta 1&2+Voice
- ●ランス4.2
- ●DPS全部
- ●バーチャルコール2
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD50枚

■合計定価¥418,400
セット特価 ¥319,800

20回	初¥11,432	月¥10,900×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥12,541	月¥10,600×35	ボ なし

FUJITSU FMV DESKPOWER

FMV DESK POWER シリーズ

WIN95 新発売

①DESK POWER CV 定価¥288,000
②DESK POWER C 定価¥228,000
③DESK POWER S 定価¥248,000～¥293,000
④DESK POWER SX 定価¥328,000～¥333,000
⑤DESK POWER H 定価¥398,000～¥403,000
⑥DESK POWER T 定価¥458,000～¥518,000

クレバリー特価



DESK POWER T プリンタセット

- ●FMV5DT1～T3
- ●MJ-800C(プリンタ)
- ●プリンタ・ケーブル
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●FMV入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥556,000
セット特価 ¥399,800

24回	初¥11,036	月¥10,400×23	ボ¥53,000×4
48回	初¥10,914	月¥10,400×47	ボ なし

DESK POWER H プリンタセット

- ●FMV5DH1～H3
- ●MJ-500C(プリンタ)
- ●プリンタ・ケーブル
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●FMV入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥466,000
セット特価 ¥329,800

20回	初¥11,383	月¥10,900×19	ボ¥54,000×3
36回	初¥14,478	月¥10,900×35	ボ なし

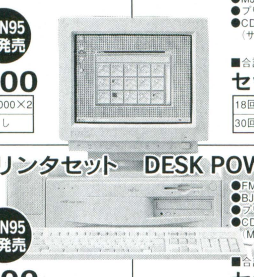
DESK POWER S プリンタセット

- ●FMV5DS1～S3
- ●BJC-210J(プリンタ)
- ●プリンタ・ケーブル
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●FMV入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥296,000
セット特価 ¥215,800

15回	初¥10,527	月¥10,100×14	ボ¥46,000×2
24回	初¥12,668	月¥10,400×23	ボ なし



DESK POWER SXプリンタセット

- ●FMV5DSX1～SX3
- ●MJ-500C(プリンタ)
- ●プリンタ・ケーブル
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●FMV入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥396,000
セット特価 ¥279,800

18回	初¥10,547	月¥10,300×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥11,925	月¥11,100×29	ボ なし

DESK POWER C プリンタセット

- ●FMV5DC1～C3
- ●BJC-210J(プリンタ)
- ●プリンタ・ケーブル
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●FMV入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥276,000
セット特価 ¥198,000

12回	初¥10,216	月¥10,200×11	ボ¥48,000×2
24回	初¥11,303	月¥ 9,500×23	ボ なし

DESK POWER CVプリンタセット

- ●FMV5DCV1～CV3
- ●BJC-210V(プリンタ)
- ●プリンタ・ケーブル
- ●CD-ROMソフト(MPEG対応)
- ●FMV入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥332,000
セット特価 ¥245,000

18回	初¥ 9,806	月¥ 9,700×17	ボ¥35,000×3
30回	初¥ 9,901	月¥ 9,700×29	ボ なし

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

各種周辺機器(送料・消費税別途)

＊載っていない商品はお問い合わせください。

ディスプレー

メーカー	品名	価格
●NEC	PC-KM153R	特価¥38,000
●NEC	PC-KM153R2	クレバリー特価
●NEC	PC-KM173R	特価¥79,800
●NEC	PC-KM154	特価¥65,800
●NEC	PC-KM174	特価¥109,800
●NEC	PC-TM151	特価¥58,000
●iiyama	MF-8515EⅡ	特価¥37,500
●iiyama	MF-8617E	特価¥65,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥80,800
●富士通	DM-1501FG	特価¥34,800
●富士通	DM-1720FG	特価¥49,800
●ソニー	CPD-15SF8	特価¥49,800
●ソニー	CPD-17SF8	特価¥76,800
●三菱	RD-17GⅡ	特価¥94,800
●三菱	RD-17GX	特価¥87,800
●NANAO	Flex Scan 54T	特価¥108,000

プリンタ

メーカー	品名	価格
●富士通	XJ-500	特価¥29,800
●エプソン	MJ-500C	特価¥30,800
●エプソン	MJ-800C	特価¥51,300
●エプソン	MJ-900C	特価¥69,800
●キヤノン	BJC-600J	特価¥49,800
●キヤノン	BJC-400J	特価¥32,500
●キヤノン	BJC-210J	特価¥24,500
●キヤノン	BJC-35V	特価¥29,500
●NEC	PC-PR101/J400	クレバリー特価
●NEC	PC-PR101/J180	特価¥36,800
●NEC	PC-PR101/J110R	特価¥27,800

ハードディスク

メーカー	品名	価格
●I・O	HDS-540M-L(外付)	特価¥24,500
●I・O	HDS-540M/98-L(I/F付)	特価¥28,980
●I・O	HDS-1G-L(外付)	特価¥34,500
●I・O	HDS-1G/98-L(I/F付)	特価¥39,800
●ICM	RX-540-CIN(外付)	特価¥28,800
●ICM	RX-1000-CIN(外付)	特価¥38,800
●メルコ	DSC-526N(外付)	特価¥28,800
●メルコ	DSC-828N(外付)	特価¥32,800
●メルコ	DSC-1024N(外付)	特価¥38,800
●メルコ	DNG-515(BX4)	特価¥24,800
●メルコ	DNC-B831(Xa7～12)	特価¥28,800
●メルコ	DNC-A515(メイト/フェロー)	特価¥26,800

増設RAM

メーカー	品名	価格
●エレコム	PM-4B(フェロー/メイト)	特価¥15,300
●エレコム	PM-8B(フェロー/メイト)	特価¥28,000
●エレコム	PM-16B(フェロー/メイト)	特価¥45,000
●エレコム	PM-4A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥16,800
●エレコム	PM-8A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥32,800
●エレコム	PM-16A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥51,500
●I・O	NE-SIM XA-4MX2	特価¥32,200
●I・O	NE-SIM XA-8MX2	特価¥62,800
●I・O	NE-SIM XA-16MX2	特価¥123,500
●I・O	NE-SIM XB-4MX2	特価¥29,300
●I・O	NE-SIM XB-8MX2	特価¥56,200
●I・O	NE-SIM XB-16MX2	特価¥108,800
●I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト)	特価¥15,200
●I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥27,800
●I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥54,800
●I・O	NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト)	特価¥16,500
●I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥31,000
●I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥61,800
●I・O	AP34-8M(As2/Ap2)	特価¥39,800
●I・O	BA34-8M(BX/BA/As/Ap)	特価¥37,500
●I・O	Cb34-8M(Cb)	特価¥37,800
●I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥32,800
●I・O	Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥37,800
●I・O	MC34-4M(Ce)	特価¥22,300
●I・O	NP34-8M(Np/Ns/Ne2/Nd)	特価¥34,500
●I・O	Ld34-8M(Na7/Ne3/Nd2/Lt2)	特価¥34,500
●I・O	Ld34-16M(Na7/Ne3/Nd2/Lt2)	特価¥68,500
●I・O	NB64-8M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥34,980
●I・O	NB64-16M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥67,800
●I・O	DV-SIM36-4M(DOS/V)	特価¥15,800
●I・O	DV-SIM36-8M(DOS/V)	特価¥29,800
●I・O	DV-SIM36-H16M(DOS/V)	特価¥54,000
●メルコ	EMF-P4M	特価¥17,000
●メルコ	EMF-P8M	特価¥30,800
●メルコ	EMF-P16M	特価¥59,500
●メルコ	EMW-P8M	特価¥30,000
●メルコ	EMW-P16M	特価¥58,800
●メルコ	EMF-4M	特価¥17,800
●メルコ	EMF-8M	特価¥33,800
●メルコ	EMF-16M	特価¥66,800
●メルコ	EMW-8M	特価¥33,800
●メルコ	EMW-16M	特価¥65,000

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

CD-ROM、MO & PD

メーカー	品名	価格
●I・O	CDG-PX44(4.4倍速)	特価¥24,800
●I・O	CDG-AB4(4倍速ファイルベイ)	特価¥22,800
●I・O	CDG-PX44/PCSC	特価¥34,800
●NEC	PC-CD600(6倍速)	特価¥42,500
●メルコ	CDI-6FB(6倍速ファイルベイ)	特価¥31,900
●メルコ	CDS-4ES(4倍速)	特価¥20,800
●ICM	CD-660S-X(4.4倍速)	特価¥20,800
●ICM	CD-660S-CIN(I/F付)	特価¥25,800
●メルコ	MOS-E230NS(MO)	特価¥47,300
●メルコ	MOS-E230N(I/F付)	特価¥53,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

メーカー	品名	価格
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XE-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821A2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821B-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD3SZ(3.5"1FDD)	特価¥14,000
●R&D	FDD3WZ(3.5"2FDD)	特価¥21,000
●R&D	FDD5SZ(5"1FDD)	特価¥18,500
●R&D	FDD5WZ(5"2FDD)	特価¥27,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800
●R&D	FDD-1X(Xa/BX4/Xe10)	特価¥ 7,800

マルチメディア

メーカー	品名	価格
●ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥ 7,800
●アイワ	SC-C55(スピーカ)	特価¥ 7,300
●NEC	PC-9821CB2-B05(MPEG)	特価¥24,000
●NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥30,500
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●NEC	PC-9821-E03(ODP)	特価¥31,800
●カノープス	Power Window T64V	特価¥27,800
●カノープス	Power Window T64V MP	特価¥37,800
●インテル	J BOX PODP 5V83	特価¥29,800
●キュービジョン	Wave Master	特価¥21,800
●メルコ	SXM-F	特価¥ 8,800
●メルコ	SRN-F	特価¥15,000
●メルコ	MBN-D(MPEG)	特価¥29,980
●メルコ	WSN-V2	特価¥28,000
●I・O	GA-DRV2/98	特価¥22,500
●I・O	GA-DRV4/98	特価¥31,800
●I・O	PCSC-Ⅱ-L(SCSIカード)	特価¥16,800
●I・O	SC-98Ⅱ(SCSI-2 I/F)	特価¥12,800

スキャナ、モデム&ソフト他

メーカー	品名	価格
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥44,800
●SHARP	JX-250(スキャナ)	特価¥53,800
●富士通	MS288FB2(モデム)	特価¥19,800
●富士通	FMV-MD911(モデムカード)	特価¥38,500
●NEC	PC-CM144(モデム)	特価¥15,800
●NEC	PC-CM288(モデム)	特価¥24,500
●NEC	PC-9821CB2-04(モデム)	特価¥16,800
●マイクロコム	V.34ESⅡ-W(28.8kbpsモデム)	特価¥20,800
●アイワ	PV-BF144M2WW(モデム)	特価¥15,000
●アイワ	PV-BF288M2WW(モデム)	特価¥25,000
●アイワ	PV-JF288(モデムカード)	特価¥29,800
●I・O	DFM-288(モデム)	特価¥24,500
●ジャスト	一太郎Ver6.3 for Win(CD)	特価¥29,800
●マイクロソフト	MS-Windows95(FD)	特価¥18,800
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(FD)	特価¥12,300
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(CD)	特価¥ 9,980
●マイクロソフト	マイクロソフトPLUS	特価¥ 4,500
●マイクロソフト	OFFICE95スタンダード(CD)	特価¥26,800
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro(CD)	特価¥33,800
●NEC	ユースフルパック(CD)	特価¥ 2,980
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥15,900
●NEC	PC-FXGAキャンペーンセット	特価¥39,980
●	パソコンデスク(4段)	特価¥12,800
●	パソコンチェアー	特価¥ 9,800

パソコンゲームソフト高価買取り致します!!

PC-98(3.5") & Windowsソフト高価買取

【買取り応募手順】①住所・氏名・年令・印鑑・生年月日・電話番号・ソフト及びご覧の雑誌名を明記の上、郵便小包か宅急便でお送りください。②価格の査定後、買取り金額をご連絡致します。(期間10日前後)③送金手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます。

【ご注意】※ソフトは5本以上でお送りください。※箱・説明書・附属品は必ず同封してください。(ない場合は原則として買取りできません)※PC-98(3.5")・Windows用のソフト以外は買取り致しません。(98/5"及びビジネスソフト不可)※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動致しますので予めご了承ください。

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●代引手数料が別途加算されます。(詳しい料金はお電話にてお問い合せください)

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

《保証及び修理サービス》
●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》
●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

P&A秋葉原店オープン

営業時間●AM11:00〜PM7:00(日祭PM6:30)
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054(秋葉原店は来店のみとさせていただきます)

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

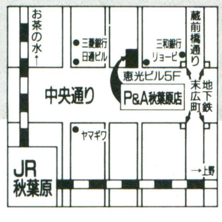
《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証(メーカー1年+P&A4年保証)(※モニター・プリンター1年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの3ヶ月間保証(※モニター・プリンター3ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換OK!!(※新品商品に限らせていただきます。)(限定品、完了品除く)
④ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑤ 夜間配達もOK!!(※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

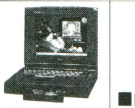
便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)



注目!!夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(3月末/4月末/5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)

NOTE (送料¥1,000)



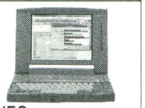
■NEC
PC-9821Nb7/C8
●Pentium/75MHz・8MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:810MB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥448,000
▶P&A特価TEL下さい!!



■NEC
PC-9821Na12/H10
●Pentium/120MHz・16MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:1GB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥690,000
▶P&A特価TEL下さい!!



■NEC
PC-9821Lt2/7A
●486DX2/50MHz,6MB
●9.5インチ TFTカラー
●HDD:350MB(一太郎6.3他)
定価¥428,000
▶P&A特価TEL下さい!!



■NEC
PC-9821Ne3/5
●486DX2/50MHz,6MB
●10.1インチ TFTカラー
●HDD:540MB(Win3.1)
定価¥298,000
▶P&A特価TEL下さい!!

■NEC
- ●PC-9821Ne3/5…… 定価¥298,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●PC-9821Nb7/5…… 定価¥398,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●PC-9821Na7/H5…… 定価¥458,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●PC-9821Na7/H7…… 定価¥498,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●PC-9821Na9/H8…… 定価¥620,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●PC-9821Na12/H8…… 定価¥660,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●PC-9821Lt2/3A…… 定価¥378,000▶P&A大特価Tel下さい!!

NEC(9801/9821)シリーズ (送料¥2,000)

- ●PC-9801BX4/U2P-Z(倍速CD-ROM・内蔵HDD:540MB付)〈限定〉+ACM-215 ▶大特価¥95,800
- ●PC-9821Xs/U7W〈限定〉+ACM-215 定価¥404,800▶大特価¥89,800
- ●PC-9821Xe10/C4(一太郎6.3)〈限定〉+ACM-215 定価¥274,800▶特価¥125,000
- ●PC-9821Xe10/C4-Z(一太郎6.3)〈P&Aスペシャルセット〉+ACM-215 定価¥284,800▶特価¥138,000
- ●PC-9821V7/S5Kmodel A…… 定価¥238,000▶特価¥145,000
- ●PC-9821V7/S5Kmodel B…… 定価¥238,000▶特価¥145,000
- ●PC-9821V7/S7Kmodel A…… 定価¥288,000▶特価¥175,000
- ●PC-9821V7/S7Kmodel B…… 定価¥288,000▶特価¥177,000
- ●PC-9821V10/S5Kmodel A…… 定価¥265,000▶特価¥177,000
- ●PC-9821V10/S5Kmodel B…… 定価¥265,000▶特価¥183,000
- ●PC-9821V10/S5Kmodel C/D…… 定価¥325,000▶特価¥228,000
- ●PC-9821V10/S7Kmodel A…… 定価¥315,000▶特価¥211,000
- ●PC-9821V10/S7Kmodel B…… 定価¥315,000▶特価¥211,000
- ●PC-9821V10/S7KmodelC/D…… 定価¥375,000▶特価¥263,000
- ●PC-9821Xb10/J8(限定)+ACM-215 定価¥254,800▶特価¥131,800
- ●PC-9821Xa10/k8+ACM-215 定価¥324,800▶特価¥195,000
- ●PC-9821Xa10/K12+ACM-215 定価¥354,800▶特価¥215,000
- ●PC-9821Xa12/K8+ACM-215 定価¥404,800▶特価¥235,000
- ●PC-9821Xa12/K12+ACM-215 定価¥454,800▶特価¥267,000
- ●PC-9821Xa13/K12+ACM-215 定価¥454,800▶特価¥267,000
- ●PC-9821Xa13/K16+ACM-215 定価¥504,800▶特価¥292,000
- ●PC-9821Xt13/K12+ACM-215 定価¥676,800▶特価¥460,000
- ●PC-982Cb3/T modelA…… 定価¥298,000▶特価¥199,000
- ●PC-9821Cx3/S5TmodelA…… 定価¥378,000▶特価¥253,000
- ●PC-9821Cx3/S7Mmodel A…… 定価¥458,000▶特価¥307,000
- ●PC-982Cb3/T modelB…… 定価¥298,000▶特価¥205,000
- ●PC-9821Cx3/S5TmodelB…… 定価¥378,000▶特価¥260,000
- ●PC-9821Cx3/S7Mmodel B…… 定価¥458,000▶特価¥316,000

FUJITSU FMVシリーズ (送料¥2,000)

- ●FMV-DESK POWER・C (FMV5DC1/2/3)…… 定価¥228,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・CV (FMV5DCV1/2/3)… 定価¥288,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・S (FMV5DS1/2/3)…… 定価¥248,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・SX (FMV5DSX1/2/3)… 定価¥328,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・H (FMV5DH1/2/3)…… 定価¥398,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・T (FMV5DT1/2/3)…… 定価¥458,000▶P&A大特価Tel下さい!!

PC-9801/9821・PC-486/586セットのモニターを変更の場合は

〈セットのモニター:ACM-215(α・データ)(15"・0.28マルチスキャン)…… 定価¥56,800〉

- ●DX-15N(MAG)(15"・0.28)…… 定価¥ 88,000に変更の場合¥ 3,000
- ●DX-17NE(MAG)(17"・0.28)…… 定価¥ 88,000に変更の場合¥23,000
- ●RD-17GⅡ(三菱)(17"・0.25ダイヤモンドトロン)… 定価¥198,000に変更の場合¥61,000
- ●PC-KM153R(NEC)(15"・0.28)…… 定価¥ 69,800に変更の場合¥ 6,000
- ●PC-KM153R2(NEC)(15"・0.28) New …… 定価¥ 69,800に変更の場合¥19,500
- ●PC-TM151(NEC)(15"・0.28・TV付)…… 定価¥ 79,800に変更の場合¥25,000
- ●PC-KM154(NEC)(15"・0.28)…… 定価¥ 99,800に変更の場合¥32,000
- ●PC-KM173(NEC)(17"・0.28)〈限定〉…… 定価¥118,000に変更の場合¥31,000
- ●PC-KM173R(NEC)(17"・0.28)…… 定価¥118,000に変更の場合¥54,000
- ●PC-KM174(NEC)(17"・0.28)…… 定価¥178,000に変更の場合¥79,000
- ●LCM-15EX(ロジテック)(15"・0.28)…… 定価¥ 49,000に変更の場合 ¥0
- ●LCM-17(ロジテック)(17"・0.26)…… 定価¥ 99,800に変更の場合¥30,000
- ●LS-2815FN(ICM)(15"・0.28)…… 定価¥ 54,800に変更の場合¥ 2,600
- ●LS-2617FNⅡ(ICM)(17"・0.26)…… 定価¥119,800に変更の場合¥16,800
- ●MF-8515E(iiyama)(15"・0.28)…… 定価¥ 39,800に変更の場合¥ 6,000
- ●MF-8615E(iiyama)(15"・0.28)…… 定価¥ 49,800に変更の場合¥14,000
- ●MF-8617E(iiyama)(17"・0.26)…… 定価¥ 79,800に変更の場合¥35,000
- ●MF-8617ES(iiyama)(17"・0.26)…… 定価¥ 84,800に変更の場合¥38,000
- ●MT-8617E(iiyama)(17"・0.25ダイヤトロン)…… 定価¥108,000に変更の場合¥46,000
- ●MT-8617ES(iiyama)(17"・0.25ダイヤトロン)…… 定価¥113,000に変更の場合¥57,000
- ●CPD-15SF7(SONY)(15"・0.25トリニトロン)〈限定〉 定価¥ 79,800に変更の場合¥13,800
- ●CPD-15SF8(SONY)(15"・0.25トリニトロン)…… 定価¥ 64,800に変更の場合¥16,000
- ●CPD-17SF8(SONY)(17"・0.25トリニトロン)…… 定価¥ 99,800に変更の場合¥42,500
- ●54T(NANAO)(17"・0.25)V50付…… 定価¥155,000に変更の場合¥83,000

を加算して下さい。

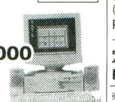
■NEC(PC-98対応ゲーム・アクセラレータ)
⊙PC-FXGAキャンペーンセット
(PC-FXGA+GMAKERスタータ・キット)
定価¥65,800▶特価¥45,000



■FUJITSU(B5ノート)
⊙FMV47NLSS1/S3
定価¥328,000▶特価¥127,000
⊙FMV47NLTS1/S3
定価¥418,000▶特価¥154,000
●8MBメモリ・特価¥36,800
●16MBメモリ 特価¥63,500

今月の特選品

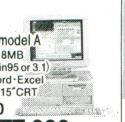
■FUJITSU 限定30台
⊙FMV57D4S4/S6
(Pentium75)
定価278,000
大特価¥138,000
⊙FMV/41D4S3
(DX4-100)
定価238,000
大特価¥99,800

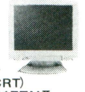


■NEC
(9821V7スペシャル)
PC-9821V7/S5K-Z
+プラス+PC-KM153R
定価¥267,800
P&A特価¥142,800
※上記セットに、4MX2(NEC純正)メモリー追加の場合
定価¥267,800 P&A特価¥169,800



■NEC
(98MATE Value Star)
PC-9821V10/S5K model A
●Pentium/100MHz・8MB
●HDD:8500MB(Win95 or 3.1)
●一太郎・ロータス/Word・Excel
●CD-ROM(4倍速)・15"CRT
定価¥265,000
P&A特価¥177,000



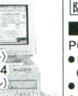


■ICM
(17マルチスキャンCRT)
⊙LS-2617FNⅡ
●ドットピッチ0.26mm
定価¥119,800
P&A特価¥48,800

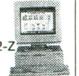
限定
■NEC
(98MATE-X)
PC-9821Xs/U7W
●486DX2/66MHz.5.6MB
●HDD:210MB(Win3.1)
●アクセラレータ内蔵
※CRTは別売です。
定価¥348,000
P&A特価¥57,800



■NEC
〈98MATE・X 限定モデルCRTセット〉
PC-9821Xe10/C4
一太郎6.3インストール)
+
ACM-215
(αデータ:15"CRT)
定価¥274,800
P&A特価¥125,000



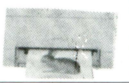
限定モデル
■NEC
PC-9801BX4/U2-Z
●Pentium ODP/63MHz・2MB
●HDD:540MB(Dos6.2)
●CD-ROM(2倍速)
●FDD:3.5"×2
※CRTは別売です。
P&A特価¥63,800



プリンターセット PCケーブル付 (送料¥1,000)

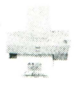


■EPSON 限定
〈A3対応マッハジェット.プリント〉
MJ-1050V2
●トラクタ ユニット標準装備
定価¥99,800
P&A特価¥41,800



■キャノン
(BJ-DESK COLOR プリンター)
⊙BJC-400J(PCケーブル付)
定価¥59,800
P&A特価¥32,500

■EPSON



(マッハジェットカラープリンタ)
MJ-500C
(PCケーブル付)
定価¥49,800
P&A特価¥29,800

■EPSON



(マッハ・ジェットカラリオ)
⊙MJ-800C
●720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥49,800

■NEC



(カラーインクジェット プリンタ)
PC-PR101/J180
●600×300dpi(カラー)
●180字/秒・ASF付
定価¥64,800
P&A特価¥38,500

■NEC
- ●PC-PR101/J110R…… 定価¥ 49,800▶特価¥ 25,500
- ●PC-PR101/J180…… 定価¥ 64,800▶特価¥ 38,500
- ●PC-PR101/J400 NEW …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 67,500
- ●PC-PR201/87LA…… 定価¥248,000▶特価¥158,000
- ●PC-PR201/65LA…… 定価¥148,000▶特価¥ 97,800
- ●PC-PR201/65…… 定価¥115,000▶特価¥ 72,500
- ●PC-PR201/40…… 定価¥ 59,800▶特価¥ 38,800
- ●PC-PR101/T165R…… 定価¥ 94,800▶特価¥ 66,500
- ●PC-PR201/T180…… 定価¥145,000▶特価¥ 99,500
- ●PC-PR1000EW…… 定価¥ 98,000▶特価¥ 64,800
- ●PC-PR2000FW…… 定価¥268,000▶特価¥178,000

■エプソン
- ●MJ-800C…… 定価¥ 79,800▶特価¥ 49,800
- ●MJ-900C…… 定価¥108,000▶特価¥ 68,500
- ●MJ-1100 NEW …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 59,800
- ●MJ-1050V2…… 定価¥ 99,800▶特価¥ 58,500
- ●MJ-3000CU(カラーキット付)…… 定価¥148,000▶特価¥105,800
- ●MJ-5000C…… 定価¥198,000▶特価¥126,800
- ●VP-600…… 定価¥ 74,800▶特価¥ 48,800
- ●VP-1100…… 定価¥ 79,800▶特価¥ 46,000
- ●LP-1000…… 定価¥ 99,800▶特価¥ 62,500
- ●VP-1700…… 定価¥128,000▶特価¥ 94,800
- ●LP-1700 NEW …… 定価¥108,000▶特価¥ 79,800
- ●LP-8200 NEW …… 定価¥188,000▶特価¥138,000
- ●LP-8000SX…… 定価¥198,000▶特価¥123,800

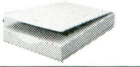
■キヤノン
- ●BJ-220JCⅡ…… 定価¥ 69,000▶特価¥ 46,800
- ●BJ-220JSⅡ…… 定価¥ 89,800▶特価¥ 62,800
- ●BJ-30V…… 定価¥ 39,800▶特価¥ 21,800
- ●BJC-35V…… 定価¥ 54,800▶特価¥ 29,500
- ●BJC-210J…… 定価¥ 29,800▶特価¥ 23,800
- ●BJC-600J…… 定価¥ 79,800▶特価¥ 49,800
- ●BJC-820J…… 定価¥218,000▶特価¥138,000
- ●LBP-A405Jr…… 定価¥ 89,800▶特価¥ 64,800
- ●LBP-450 NEW …… 定価¥198,000▶特価¥138,000
- ●LBP-B406GⅡ(トナー付)…… 定価¥214,000▶特価¥133,000
- ●LBP-720 NEW …… 定価¥198,000▶特価¥138,000
- ●LBP-730…… 定価¥248,000▶特価¥169,800
- ●LBP-A309GⅡ…… 定価¥298,000▶特価¥208,000

スキャナ (送料¥1,000)

■EPSON
GT-8500WIN
●1024階調入力/400dpi
定価¥99,800
特価¥72,800



■EPSON NEW
GT-5000WINP/WINS
●A4/300dpi
定価¥59,800
P&A大特価¥42,500



■EPSON
- ● NEW GT-5000WINP/WINS(300dpi)…… 特価¥42,500
- ●GT-90000WIN(1024階調/600dpi)…… 特価¥103,800

■NEC
- ●PC-IN700/4C(400dpi)…… 特価¥79,800
- ●PC-IN700/6C(600dpi)…… 特価¥148,000

■HP
- ●ScanJet3C(PC-98版)(600dpi)…… 特価¥99,800

■メルコ
- ●CBN-S(カラーハンディ)…… 特価¥34,800
- ●CBN-CS(カラーハンディ)…… 特価¥29,500
- ●CBN-MS(グレースケールハンディ)…… 特価¥ 9,400

アクセラレータボード、etc. (送料¥1,000)

- ●Power Window 968.4Mセット(カノープス・ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥56,800
- ●Power Window 968…… 特価¥46,500
- ●Power Window T64S…… 特価¥28,700
- ●Power Window 6410 VA…… 特価¥18,800
- ●GA-98NBⅡ(I/Oウィンドウアクレラレータ)…… 特価¥18,000
- ●GA-98NBⅣ(I/Oウィンドウアクレラレータ)…… 特価¥25,300
- ●GA-DRV2/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥21,800
- ●GA-DRV4/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥31,000
- ●GA-DRV2/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥21,800
- ●GA-DRV4/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥31,000
- ●GA-KIT-98PCI(I/O, GA-DRS/PCI用接続用KIT)… 特価¥3,300
- ●WSN-A2F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥24,800
- ●WSN-A4F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ)…… 特価¥29,800
- ●WAP-2EP(メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR MS/MU用ウィンドウアクレラレータ)…… 特価¥19,600
- ●WAP-4EP…… 特価¥27,500
- ●WSN-V2M(メルコ、Winアクセラレータ、MPEG、PCM)・特価¥37,400
- ●SRO-F(WSN-V2M用、FM音源チップ)…… 特価¥4,800
- ●TVW-N98(関西電機TVチューナ)…… 特価¥14,800
- ●TVW-PN98(関西電機、ビデオキャプチャー)…… 特価¥31,000
- ●TVW-PTVT(関西電機、TVチューナー)…… 特価¥9,900
- ●TVW-PMPEG(関西電機、MPEG再生)…… 特価¥15,400
- ●Win note98(キュービジョン、Note用Winアダプタ)… 特価¥35,600
- ●Win Duo(キュービジョン、winアクセラレータ、FM・PCM)・特価¥33,600
- ●MBN-D(メルコ、MPEG&オーバーレイボード)…… 特価¥31,000
- ●TNO-TV(メルコ、MBN-D用TVチューナボード)…… 特価¥9,400
- ●TVC-98/V(C・テクニカ、ノート用TVウォッチパック)・・特価¥60,800
- ●VCC-98/V(C・テクニカ、PCMCIA用ビデオキャプチャ)・特価¥42,000
- ●IN 800TVEM(ビデオスキャンコンバータ)…… 特価¥27,800
- ●XPC-2(電波新聞社、ビデオスキャンコンバータ)…… 特価¥31,000
- ●FDA36(R&D, プリンタボード用FDDI, E BOX)…… 特価¥11,800
- ●PCBOX-n3(I/O, ノート用3スロット拡張ボックス)…… 特価¥45,100
- ●スロット-3(C.テクニカ, 3スロット組立式拡張ボックス)特価¥12,600
- ●SC-Bn3(I/O, PCBOX-n3用SCSI2 I/F)…… 特価¥8,100
- ●ATC-NF55R(Aテクニカ、連動式マルチタップ)…… 特価¥5,980
- ●MC-RS98(マイクロコア・高速RS232Cボード)…… 特価¥12,200
- ●RSB-2000(メディアインテリジェント・高速RS232Cボード)特価¥13,100

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

■アイワ
- ●PV-JF288W(FAX/DATAカードモデム)…… 特価¥29,800
- ●PV-BF144M2WW(14400bps・ボックス型)…… 特価¥13,500
- ●PV-AF288(28800bps・ボックス型)…… 特価¥30,200
- ●PV-BF288M2(28800bps・ボックス型)…… 特価¥23,900

■マイクロコア
- ●MC144PC(14400bps・FAX/DATAカードモデム)・・特価¥17,600
- ●MC14400VX(W)(14400bps・ボックス型)…… 特価¥16,500
- ●MC288XLⅡ(28800bps・ボックス型)…… 特価¥23,200

■ソフトウェアジャパン
- ●V.34 External(28800bps.ボックス型)…… 特価¥23,200
- ●TSUNAG U.V34 PC Card(FAX/DATAカードモデム)・・特価¥18,700

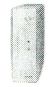
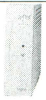
■オムロン
- ●ME1414BⅢ(14400bps・ボックス型)…… 特価¥14,300
- ●ME2814BⅡ(28800bps・ボックス型)…… 特価¥21,800
- ●ME1414C2(FAX/DATAカードモデム)…… 特価¥19,800
- ●ME2814C…… 特価¥31,800
- ●MA2814B(28800bps・ボックス型)…… 特価¥19,800

■I・Oデータ
- ●DFM-288(28800bps・ボックス型)…… 特価¥23,200

■ロジテック
- ●LPM-FM288…… 特価¥28,800

■ニューテック
- ●NMF288-34E(WWWブラウザソフト付)…… 特価¥22,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

■ICM RX-1000-CIN ●SCSI-2/1GB 定価¥49,800 P&A特価¥38,500 	■メルコ DSC-1024N ●SCSI-2/1GB 定価¥48,000 P&A特価¥38,000 	■Logitec SHD-BA1000U (増設用) ● 1GB・11ms/256KB ● SCSIケーブル付 定価¥43,800 P&A特価¥32,800 
■Logitec ◎ SHD-BA 1000M ● 11ms/256K ● LHA-203付属 定価¥62,000 P&A特価¥36,500 	■I/O DATA HDS-1G/98-L ●SCSI-2/1GB 定価¥49,000 P&A特価¥38,800 	■I/O DATA HDS-1G-L (増設用) ●1GB ●SCSケーブル付 定価¥42,000 P&A特価¥33,500 

ハードディスク (送料¥1,000)

■Logitec
- SHD-B340AU (増設用・SCSIケーブル付)〈限定〉 定価¥39,800▶特価¥18,800

■ICM
- RX-540-CIN …… 定価¥35,800▶特価¥27,800
- RX-1000-CIN …… 定価¥49,800▶特価¥38,500
- RX-2000-CIN …… 定価¥99,800▶特価¥76,800
- Inter-BS420 (BX4内蔵) …… 定価¥29,800▶特価¥22,200
- Inter-BS540 (BX4内蔵) …… 定価¥32,800▶特価¥24,500
- Inter-BS1000 (BX4内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥37,000
- Inter-DR540 (BX3/BA3内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥27,800
- Inter-DR850 (BX3/BA3内蔵) …… 定価¥69,800▶特価¥42,600
- Inter-DR1000 (BX3/BA3内蔵) …… 定価¥89,800▶特価¥54,800
- Pack-NX340 (98Noto内蔵) …… 定価¥35,800▶特価¥26,800
- Pack-NX500 (98Noto内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥37,000
- Pack-NX810 (98Noto内蔵) …… 定価¥79,800▶特価¥59,000
- Pack-EX250 (EPSON PC内蔵) …… 定価¥29,800▶特価¥23,200
- Pack-EX340 (EPSON PC内蔵) …… 定価¥35,800▶特価¥27,800
- Pack-EX500 (EPSON PC内蔵) …… 定価¥77,800▶特価¥38,800

■Logitec
- SHD-BA1000M …… 定価¥62,000▶特価¥36,500
- NEW SHD-BA540P …… 定価¥36,800▶特価¥27,500
- NEW SHD-BA1000P …… 定価¥49,800▶特価¥37,800
- NEW SHD-BA2000P …… 定価¥99,800▶特価¥77,800
- LHD-NS520 (98Note内蔵) …… 定価¥48,000▶特価¥31,500
- LHD-NS800 …… 定価¥75,000▶特価¥45,500
- LHD-EN520 (EPSON PC内蔵) …… 定価¥48,000▶特価¥31,500

■I/O・DATA
- HDS-540M/98-L …… 定価¥35,500▶特価¥28,500
- HDS-1G/98-L …… 定価¥49,000▶特価¥38,800
- HDS-2G/98 …… 定価¥102,000▶特価¥79,800
- HSD-1G/98PCI …… 定価¥56,800▶特価¥44,800
- HDS-2G/98PCI …… 定価¥109,800▶特価¥86,800
- HDS-1G/PCI …… 定価¥76,800▶特価¥60,800
- HDS-2G/PCI …… 定価¥129,800▶特価¥101,500
- HDS-540M-L (増設用) …… 定価¥29,500▶特価¥23,800
- HDS-1G-L (増設用) …… 定価¥42,000▶特価¥33,500
- HDN-540M (98Note内蔵) …… 定価¥41,800▶特価¥33,800
- HDN-810M (98Note内蔵) …… 定価¥58,800▶特価¥45,800

■R&D
- CARD 520 …… 定価¥69,800▶特価¥34,800

■メルコ
- DSC-526N …… 定価¥34,800▶特価¥27,800
- DSC-828N …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
- DSC-1024N …… 定価¥48,000▶特価¥38,500
- DSC-2048N …… 定価¥99,800▶特価¥79,800
- DSC-526S (増設用) …… 定価¥28,000▶特価¥22,800
- DSC-828S (増設用) …… 定価¥33,000▶特価¥26,500
- DSC-1024S (増設用) …… 定価¥41,000▶特価¥32,800
- DNG-515 (BX4内蔵) …… 定価¥31,000▶特価¥24,200
- DNG-831 (BX4内蔵) …… 定価¥34,800▶特価¥27,000
- DNG-1024 (BX4内蔵) …… 定価¥47,000▶特価¥36,500
- DNG-1240 (BX4内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥38,700
- DNF-515J (BX3内蔵) …… 定価¥34,800▶特価¥24,000
- DNC-A515 (FEL/MAT内蔵) …… 定価¥34,000▶特価¥26,500
- DNC-B831 (BX3内蔵) …… 定価¥37,000▶特価¥28,800
- DNC-B1240 (BX3内蔵) …… 定価¥52,000▶特価¥40,500
- DNN-497S (98Note内蔵) …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
- DNN-790S (98Note内蔵) …… 定価¥59,800▶特価¥47,800
- DNN-1187S (98Note内蔵) …… 定価¥89,800▶特価¥70,800
- DEN-245J (EPSON PC内蔵) …… 定価¥29,800▶特価¥23,300
- DEN-331J (EPSON PC内蔵) …… 定価¥34,800▶特価¥27,000
- DEN-497J (EPSON PC内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥38,800

MO (送料¥1,000)

■Logitec
- LMO-400 (230M) …… 定価¥83,000▶特価¥46,500
- LMO-400-98 (230M) …… 定価¥87,000▶特価¥49,500
- LMO-450 (230M) …… 定価¥95,000▶特価¥55,500
- LMO-450H-98 (230M) …… 定価¥99,000▶特価¥65,000
- LMO-400E …… 定価¥64,200▶特価¥48,200
- LMO-400E-98 …… 定価¥67,000▶特価¥49,800
- LMO-480H …… 定価¥89,000▶特価¥60,800

■メルコ
- MOS-E230NS (128/230M) …… 定価¥59,800▶特価¥47,800

■ICM
- PMO-230LX …… 定価¥64,800▶特価¥48,200
- PMO-230L-CIN (I/F付) …… 定価¥72,800▶特価¥54,200
- PDR-650N (PD/CD-ROM) …… 定価¥118,000▶特価¥72,000
- PDR-650NB (PD/CD-ROM I/F付) …… 定価¥128,000▶特価¥78,000

CD-ROM (送料¥1,000)

■Logitec
- SCD-440 (4.4倍速) …… 定価¥25,800▶特価¥20,000
- LCD-601 (6倍速) …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
- LCD-600AK (F・バイ用・6倍速) …… 定価¥34,800▶特価¥27,500

■メルコ
- CDS-4ES (4倍速) …… 定価¥24,800▶特価¥19,800
- CDS-4EN (4倍速、I/F付) …… 定価¥33,000▶特価¥26,400
- CDI-4FB (F・ベイ用、4倍速) …… 定価¥19,800▶特価¥15,800
- CDI-6FB (F・ベイ用、6倍速) …… 定価¥39,800▶特価¥31,800

■I/O・DATA
- CDG-PX44 (4.4倍速) …… 定価¥29,800▶特価¥23,500
- CDG-PX44PCSC (4.4倍速、PCSCⅡ付) …… 定価¥42,800▶特価¥33,500
- CDG-AB4 (F・ベイ用・4倍速) …… 定価¥25,800▶特価¥21,200

■ICM
- CD-660S-X (4.4倍速) …… 定価¥24,800▶特価¥19,800
- CD-660S-CIN (4.4倍速・I/F付) …… 定価¥30,800▶特価¥24,800
- CD-910S-X (6倍速) …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
- CD-660S-JRX (PCMCIAカード付) …… 定価¥43,800▶特価¥35,000

RAMディスク (下記以外の機種はTELください。) (送料¥700)

■メルコ
- EAC-4M (Ap2/As2) …… 特価¥23,400
- EAX-8M (Ap2/As2) …… 特価¥40,400
- EMF-4M (As3、Ap3 他 SIMM 増設用) …… 特価¥16,500
- EMF-8M (As3、Ap3 他 SIMM 増設用) …… 特価¥32,100
- EMF-16M (As3、Ap3 他 SIMM 増設用) …… 特価¥63,300
- EMF-P4M (NEC、EPSON SIMM 増設用) …… 特価¥15,500
- EMF-P8M (NEC、EPSON SIMM 増設用) …… 特価¥28,900
- EMF-P16M (NEC、EPSON SIMM 増設用) …… 特価¥56,300
- EMW-P8M (NEC、EPSON Pentiumマシン用) …… 特価¥28,900
- EMW-P16M (NEC、EPSON Pentiumマシン用) …… 特価¥56,300
- EXB-4M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs) …… 特価¥19,300
- EXB-8M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs) …… 特価¥35,800
- EXB-16M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs) …… 特価¥68,400
- EAB-4000Y (Ap、As、Ae、BA、BX) …… 特価¥21,700
- EAB-12MY (Ap、As、Ae、BA、BX) …… 特価¥56,000
- ECB-0M (Cb) …… 特価¥3,500
- ECB-8MJ (Cb) …… 特価¥33,400
- ESE-4MJ (CX、Ce2、CS2) …… 特価¥19,300
- ESE-8MJ (CX、Ce2、CS2) …… 特価¥33,500
- ESE-16MJ (CX、Ce2、CS2) …… 特価¥62,000
- EC2-4M (Cb2) …… 特価¥19,300
- EC2-8M (Cb2) …… 特価¥33,500
- ECF-0M (Cf) …… 特価¥3,500
- ECF-8M (Cf) …… 特価¥38,800
- ENL-4M (Ld、Lt、Lt2、Na7、NL/A、Ne3) …… 特価¥19,300
- ENL-8M (Ld、Lt、Lt2、Na7、NL/A、Ne3) …… 特価¥35,800
- ECE-4000Y (Ca) …… 特価¥21,700
- EDA-4000Y (DA) …… 特価¥23,800
- EDS-4000S (DS) …… 特価¥23,100
- EDX-4000S (DX) …… 特価¥28,000
- EFA-4000Y (FA) …… 特価¥21,700
- EMJ-4000S …… 特価¥27,000
- EMJ-8000S …… 特価¥42,600
- ENP-4M (Np、Ns、Ne、Nd) …… 特価¥18,800
- ENP-8M (Np、Ns、Ne、Nd) …… 特価¥35,300
- ENP-16M (Np、Ns、Ne、Nd) …… 特価¥68,400
- ENB-8M (Na12、Na9、Na7) …… 特価¥35,200
- ENB-16M (Na12、Na9、Na7) …… 特価¥68,800
- ENR-8000T …… 特価¥37,300
- ERE-4M (386/486) …… 特価¥23,700
- ERF-4M (SE、SR、FE、FS、FR、MR、MS、MU) …… 特価¥23,700
- ERF-8M (SE、SR、FE、FS、FR、MR、MS、MU) …… 特価¥38,800
- RCD-4000S (NOTE) …… 特価¥20,200
- XMC-2000T …… 特価¥10,200
- XRD-2M (EPSON PC) …… 特価¥10,200
- XRD-4M (EPSON PC) …… 特価¥17,400
- XRH-8000 (HG/HX) …… 特価¥32,500
- XRE-4000S (AR/AS/AU) …… 特価¥21,800
- XRF-4M (AU、AV、AT) …… 特価¥17,100
- XRF-8M (AU、AV、AT) …… 特価¥33,400
- XRF-16M (AU、AV、AT) …… 特価¥65,900

■I/Oデータ
- AP34-4M (Ap、As2) …… 特価¥23,400
- NE-SIM36-H4M (Ap、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥15,800
- NE-SIM36-H8M (Ap、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥31,000
- NE-SIM36-H16M (Ap、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥62,600
- NE-SIM32-H4M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs) 特価¥14,500
- NE-SIM32-H8M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs) 特価¥27,700
- NE-SIM32-H16M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs) 特価¥55,400
- NE-SIMXA-4MX2 (Xt、Xa、An) 特価¥32,200
- NE-SIMXA-8MX2 (Xt、Xa、An) 特価¥63,700
- NE-SIMXB-4MX2 (CX2、Xa12、Xa7e) 特価¥29,200
- NE-SIMXB-8MX2 (CX2、Xa12、Xa7e) 特価¥56,900
- NE-SIMXB-16MX2 (CX2、Xa12、Xa7e) 特価¥110,800
- BA34-4M (Ap、As、Ae、BA、BX) …… 特価¥21,800
- BA34-8M (Ap、As、Ae、BA、BX) …… 特価¥38,100
- BA34-12M (Ap、As、Ae、BA、BX) …… 特価¥56,000
- Cb34-4M (Cb) …… 特価¥20,200
- Cb34-16M (Cb) …… 特価¥61,900
- CX34-4M (CX、Ce2、CS2) …… 特価¥19,000
- CX34-16M (CX、Ce2、CS2) …… 特価¥61,900
- Cf34-8M (Cf) …… 特価¥33,300
- Cf34-16M (Cf) …… 特価¥61,900
- Cb234-4M (Cb2) …… 特価¥18,700
- Cb234-8M (Cb2) …… 特価¥32,700
- Cb234-16M (Cb2) …… 特価¥61,500
- Ld34-16M (Ld、NL/A) …… 特価¥68,500
- EP-RB02-4M (SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS) 特価¥23,200
- EP-RB02-8M (SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS) 特価¥38,800
- EP-RB02-16M (SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS) 特価¥74,700
- EP-SIM327-4M (RA、RV) …… 特価¥15,700
- EP-SIM327-8M (RA、RV) …… 特価¥29,900
- EP-SIM327-16M (RA、RV) …… 特価¥59,800
- EP-SIM-2MY (286/386) …… 特価¥10,200
- EP-SIM-4MY (286/386) …… 特価¥17,200
- EP-SIM32-8M (HX/HG) …… 特価¥32,000
- EP-SIMn-4M (AR/AS/AU) …… 特価¥22,300
- EP-SIMAU-4M (AU、AV、AT) …… 特価¥17,700
- EP-SIMAU-8M (AU、AV、AT) …… 特価¥33,200
- EP-SIMAU-16 (AU、AV、AT) …… 特価¥66,300
- Np34-4M (Np、Ns、NE2、Nd) …… 特価¥18,700
- Np34-8M (Np、Ns、NE2、Nd) …… 特価¥35,000
- Np34-16M (Np、Ns、NE2、Nd) …… 特価¥70,000
- Nb34-8M (Na12、Na9、Na7) …… 特価¥35,200
- Nb34-16M (Na12、Na9、Na7) …… 特価¥68,800
- NR34X-4M (NS/R) …… 特価¥20,000
- PC34R-8M …… 特価¥41,600
- PIO-DA134-4MS (DA) …… 特価¥19,900
- PIO-DA134-8MS (DA) …… 特価¥36,800
- PIO-DA134-12 (DA) …… 特価¥53,800
- PIO-DS134-4MS (DS) …… 特価¥20,000
- PIO-DX134S-4MT …… 特価¥26,000
- PIO-RX34-3MS (RX) …… 特価¥18,200
- PIO-SIM61-2MS …… 特価¥10,000

■セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K (AS3、AP3) …… 特価¥15,800
- NE-AP128K (AP2、AS2) …… 特価¥17,300
- NE-XA256K (Xa、Xa7e、CX2) …… 特価¥13,600
- NE-XA512K (Xt13、Xa12、Xa10、Xa9、Xa7、CX2) 特価¥28,000

外付FDD (送料¥1,000)

■Needs
- NFD-135V (3モード・3.5″×1) …… 特価¥12,800
- NFD-235V (3モード・3.5″×2) …… 特価¥20,800
- NFD-150 (5″×1・ソフト切換) …… 特価¥17,800
- NFD-250 (5″×2・ソフト切換) …… 特価¥29,800
- NFD-IM (FEL用 I/F) …… 特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ (3モード・3.5″×1) …… 特価¥12,300
- FDD-3WZ (3モード・3.5″×2) …… 特価¥19,600
- FDD-5SZ (5″×1、ソフト切換) …… 特価¥16,800
- FDD-5WZ (5″×2、ソフト切換) …… 特価¥26,300
- FLB-3X (新Xaシリーズ/Xe10用増設FDD) …… 特価¥9,800
- BAY-511 (BX4対応、ファイルベイ用5″×1) …… 特価¥15,800
- FDD-IMX (FEL、MAT、マルチ、CX2用 I/F) …… 特価¥7,500

■アルファデータ
- AD-F51SR (5″×1、ソフト切換) …… 特価¥18,800
- AD-F51WR (5″×2、ソフト切換) …… 特価¥28,800
- AD-F50FA (FA/FS/FX内蔵自動) …… 特価¥21,500
- AD-F51FB (ファイルベイ用、5″×1) …… 特価¥17,000
- AD-F35TF (3モード・Mateスロット用) …… 特価¥16,800
- AD-F35DB (MATE-B/Xシリーズ増設用) …… 特価¥9,800
- AD-F35SR (3モード、3.5″×1) …… 特価¥13,800
- AD-F35WR (3モード、3.5″×2) …… 特価¥21,800
- AD-F1MT (FEL・MAT・マルチ用FDD I/F) …… 特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間:AM10:00〜PM7:00 (日・祭) AM10:00〜PM6:00
☎03-3651-0148(代)
●定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

●お近くの方はお立ち寄り下さい。専門係員が説明いたします。

全国通販

★頭金なし!
★即日配送

24時間プッシュホン価格情報 ☎03-3655-0821

ODP&コプロ (送料¥700)

■メルコ
- EUA-TOM (AP、AS、AE) …… 特価¥23,200
- EUB-HOM (BA、BX) …… 特価¥31.100
- EUB-QOM (BA、BX) …… 特価¥15,500
- EUD-HOM (DA、RA) …… 特価¥31,100
- EUD-QOM (DA、RA) …… 特価¥15,500
- EUF-HOM (FA) …… 特価¥23,300
- HNE-33T (Ne) …… 特価¥15,500
- HNS-33TJ (Ns/A) …… 特価¥15,500
- HNR-16TS (Ns/R、NX/C) …… 特価¥11,600
- HRX-C120 (DX、RX、EX、UX、VX) …… 特価¥26,200
- HAS-33TS (AS、AP、AP2、AS2、BP、他) …… 特価¥25,600

■アイオデータ
- PK-Cx486SRX2 (FS/FX/DS/RS/ES/S1、S2) …… 特価¥24,800
- PK-X486S50-L (RX/DX/UX/EX/VX) …… 特価¥19,300
- PK-A486Cx80-A (DA、RA) …… 特価¥18,900
- PX-586X3 (BX3、BX4、BS2、BA、BA3、BS、BP、AS、AS3他) …… 特価¥21,000
- PX-586X4 (BX3、BX4、BS2、BA、BA3、BS、BP、AS、AS3他) …… 特価¥24,000

■コンピュータ・テクニカ
- ODP-100-AV-C (486NAU、NAV) …… 特価¥29,400
- ODP-100-Nd (Nd、Ne2、12、ファンユニット付) …… 特価¥55,200
- ODP-DX4-Nd-C (Nd、Ne2) …… 特価¥21,600
- ODP-DX4-NA-S (NA、NA/C) …… 特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi VM-4 (CS2) …… 特価¥54,300
- VIPER Power MULTi Ce4 (Ce2) …… 特価¥54,300
- VIPER Power MULTi586-CX (CX) …… 特価¥37,800
- VIPER Power MULTi PNT-25 (BX2、Ae) …… 特価¥40,300
- VIPER Power MULTi PNT-33 (As、Ap) …… 特価¥42,400
- VIPER MAX Drive Su V100 (NAV、NAU) …… 特価¥54,300
- VIPER MAX Drive Su V 75 (NAS) …… 特価¥50,400

■インテル
- JBOX-DX4 ODP75 …… 特価¥15,800
- JBOX-DX2 ODP100 …… 特価¥20,500
- JBOX-P ODP5V63 …… 特価¥26,600
- JBOX-P ODP5V83-S/-K …… 特価¥29,800

SCSIインターフェイス (送料¥700)

- LHA-203 (ロジテック、デスクトップ用) …… 特価¥10,800
- RSB200S (メディアインラリジェント、高速RS232C付) 特価¥23,300
- LHA-N151 (ロジテック、PCMCIAスロット用) …… 特価¥18,600
- SC-98/PCI (I/Oデータ、PCIバス用) …… 特価¥17,100
- PCSCⅡ-L (I/Oデータ、PCMCIAスロット用) …… 特価¥15,400
- SC-98Ⅱ (I/Oデータ、セカンドバス用) …… 特価¥10,800
- IFN92S (メルコ、デスクトップ用) …… 特価¥10,400
- IFN-SC (メルコ、PCMCIAスロット用) …… 特価¥15,800
- Ready SCSI98 (デスクトップ用、ケーブル付) …… 特価¥20,500
- PCI SCSI MASTER98 (PCIバス用、ケーブル付) …… 特価¥29,800

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット (送料¥700)

① MC6600ハッピーセット (10セットのみ)
- MC-6600
- PSNEC-25 PIN (RS232Cケーブル)
- MSP-2G (スピーカー)

合計 (定価) ¥62,100▶特価¥29,800

② MC6600ハッピーセット2 (10セットのみ)
- MC-6600
- HW98 MIDIⅡ (I/F)
- MDN 8PIN
- MSP-2G

合計 (定価) ¥77,400▶特価¥39,800

〈FM音源ボード〉
- PC-9801-86 (NEC) …… 定価¥25,000▶特価¥20,000
- PC-9801-118 (NEC) …… 定価¥22,000▶特価¥17,600
- GAME ORCHESTRA JOY2 …… 定価¥16,800▶特価¥12,100
- MIDI ORCHESTRA MIDI-3 (FM、MIDI I/F) …… 特価¥21,000
- PFC-98 (C・テクニカ、FM・PCM音源カード) …… 特価¥27,100
- WAVE MASTER (FM、PCM、SCSIⅡ I/F) ・定価¥26,800▶特価¥22,300
- LPM-Su98 (ロジテック、FM・PCM音源カード) …… 特価¥22,800
- WMCard (FM、PCM、SCSI2 I/Fカード) …… 特価¥32,800
- Card 86 (FM、PCM、"9801-86互換"カード) …… 特価¥24,800
- Second Bus 86 (I/Oセカンドバス用、FM、PCM、MIDI音源) …… 特価¥23,300

〈MIDI関係〉
- HW-98MIDIⅡ (MIDI I/F) …… 特価¥10,300
- MC55PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) …… 特価¥28,600
- MC77PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) …… 特価¥41,000
- MC6600 (GM/GS対応音源モジュール) …… 特価¥35,800
- ミュージ郎8800 (ローランド) …… 特価¥73,500
- ミュージ郎8800Pro (ローランド) …… 特価¥96,300
- SC-55MKⅡ (ローランド) …… 特価¥44,600
- SC-88 (ローランド) …… 特価¥73,500
- SCP-55 (ローランド、PCMCIAカード、MIDI) …… 特価¥39,800
- CBX-50W (ヤマハ) …… 特価¥49,000
- MIDI MASTER (MIDI音源モジュール、W・MASTER用) …… 特価¥10,800

〈アンプ付スピーカーユニット〉
- MS-3000 (5W×2) …… 定価¥16,800▶特価¥11,500
- YST-M5 (ヤマハ、3W×2) …… 定価¥8,000▶特価¥6,400
- YST-MSW10 (25W、スーパーウーハーシステム) …… 特価¥11,000
- MSP-52 (関西電機、5W×2) …… 定価¥8,900▶特価¥5,980
- ATC-SP33 (Aテクニカ、4W×2) …… 定価¥15,000▶特価¥7,500
- ATC-SP35 (Aテクニカ、4W×2、収納タイプ) … 定価15,000▶特価¥7,500
- SUHF-505 (マイクロライン、5W×2) …… 特価¥3,400
- DS-51P (ダイヤトーン、5W×2) …… 定価¥15,000▶特価¥9,800

〈サウンド・ブラスター〉
- Sound Blaster 16/98 …… 定価¥24,800▶特価¥14,300
- SB 16AYM/98 …… 定価¥29,800▶特価¥19,500
- SB-YM/J (FM音源チップ) …… 定価¥4,800▶特価¥4,400
- SB-WB2/J (MIDI音源チップ) …… 特価¥14,100
- DB50XG (ヤマハMIDI・GMXG音源チップ) …… 特価¥23,200

ソフトウェア (送料¥700)

〈ワープロ&統合ソフト〉
- 一太郎 Ver.6.3 for Windows (CD版) …… 特価¥31,000
- 一太郎 Ver.6.3 for Windows (FD版) …… 特価¥37,400
- 一太郎 dash2 for win …… 特価¥25,300
- Newオーロラエース for win …… 特価¥4,480
- MS-Office スタンダード4.2Jキャンペーン (CD) …… 特価¥27,400

〈データベース〉
- The CARD6 (毛筆パワーキット付) …… 特価¥15,400

〈表計算〉
- Loutus 1-2-3 R5J (Windows) …… 特価¥38,800
- ジャスト三四六 Ver.1.1 r2 for Win …… 特価¥8,200

〈グラフィック〉
- 花子 Ver.3.1 for Win …… 特価¥29,800

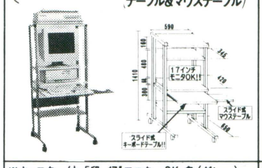
〈OS・言語〉
- MS-DOS 6.2 基本機能セット (NEC) …… 特価¥8,500
- MS-DOS 6.2 基本機能セット (EPSON) …… 特価¥9,600
- MS-WINDOWS Ver.3.1 (EPSON) …… 特価¥15,800
- MS-WINDOWS Ver.3.1 (マイクロソフト) …… 特価¥14,100
- MS-WINDOWS Ver.3.1 (NEC) …… 特価¥16,300
- MS-Windows 95 (FD) (マイクロソフト、NEC) …… 特価¥20,500
- MS-Windows UPグレード (CD) (マイクロソフト、NEC) …… 特価¥10,800
- MS-Windows UPグレード (FD) (マイクロソフト、NEC) …… 特価¥13,400
- Delphi for win …… 特価¥20,500

〈通信〉
- まいとーく for windows Ver.1.2 …… 特価¥16,800

〈その他〉
- てきぱきマム4 (家計簿) …… 特価¥7,200
- らくらく家計簿 ゆとりちゃん for Win …… 特価¥6,400
- 会計王 for Win (キャンペーン) …… 特価¥34,800
- 95ドライバ (メルコ) …… 特価¥1,500
- ドキュメントメーカー V1.5 for Win …… 特価¥5,800
- MAP FAN …… 特価¥10,600
- RAM DOUBLER …… 特価¥8,980
- WZ Editer …… 特価¥7,000
- WIN START …… 特価¥4,000
- MS-PLUS (CD、98用) …… 特価¥5,700

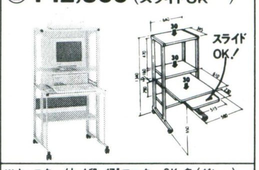
P&A オリジナル特選 パソコンラック&OAチェアー (消費税込み) (送料無料、離島を除く)

((スライド式・キーボート テーブル&マウステーブル)



※キャスター付、5段、17″モニターOK、色(グレー)。
※上から2番目棚板移動可能。

② ¥12,360 (マウステーブル スライドOK)



※キャスター付、4段、17″モニターOK、色(グレー)。
※スライドマウステーブル、中棚板は2段階移動可能。

① ¥5,459
- 布張り 色(グレー)
- ガス圧 シリンダー



② ¥6,798
- 肘付
- 布張り 色(グレー)
- ガス圧 シリンダー



※ラック、チェアー持ち帰り可能です。ご来店下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

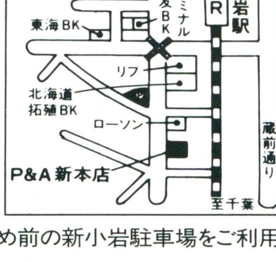
〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 (株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8



(※車でお越しの場合は北海道拓殖BK斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。)

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

注目!!夏のボーナス一括払い手数料（金利）無料（3月末／4月末／5月末／6月末／7月末のいずれかをご指定下さい。）

SHARP

MPUアクセラレータ（東京システムリサーチ）

- ⊙*Xellent30*(XVI)……………定価￥59,800⇨特価**￥45,000**
- ⊙*Xellent30s*（ACE、EXPERT(II) SUPER用）・定価￥54,800⇨特価**￥43,000**
- ⊙*Xellent30 Pro*(PRO/PROII用)…定価￥54,800⇨特価**￥42,000**

（●MPU交換に付き、保証（メーカー・当社）は付きませんで、ご承知下さい。）

X68030/X68000XVI Compactセット（送料￥2,000・消費税別 クレジット表：送料・消費税込み）

①ハードディスクセット



- ●CZ-500C（本体）
- ●340MB（外付）ハードディスク

定価￥506,000

P&A超特価 **￥218,000**

（ハードディスク540MBに変更の場合￥5,000加算して下さい。）

12回	19,800	24回	10,400	36回	7,200
48回	5,600	60回	4,700		

②X68000XVI Compact



- ●CZ-674C-H
- ●CZ-608D(B)

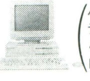
定価￥392,800

P&A特価 **￥134,000**

12回	12,300	24回	6,400	36回	4,500	48回	3,500	60回	2,900

決算大処分セール 旧シリーズ今が買いどき!!（送料￥1,000・消費税別） 単品、限定

⊙PROII-HD



●CZ-663C（ハードディスク40MB内蔵）

P&A超特価 **￥39,800**

⊙PROII-HD 最強モデルセット

- ●CZ-663C
- ●メモリー11MB増設（合計12M）
- ●SCSIボード付

P&A超特価 **￥119,000**

⊙Compact XVI



●CZ-674C

P&A超特価 **￥76,500**

X68用専用ディスプレイ

- ⊙CZ-608D 特価**￥59,800**
- ⊙CZ-615D 特価**￥118,000**

X68030/68000オリジナルセット

⊙CZ-500C

- ●HD（内蔵）500MB
- ●メモリー—8MB増設
- ●（合計12MB）
- ●コプロ
- ●SX-WINインストール済み

特価**￥288,000**

⊙CZ-500C

- ●HD（内蔵）800MB
- ●メモリー—8M増設（合計12MB）
- ●コプロ
- ●SX-WINインストール済み

特価**￥315,000**

⊙CZ-674C

- ●HD（内蔵）500MB
- ●メモリー—6M増設（合計8MB）
- ●SX-WINインストール済み

特価**￥176,000**

⊙CZ-674C

- ●HD（内蔵）800MB
- ●メモリー—6M増設（合計8MB）
- ●SX-WINインストール済み

特価**￥199,000**

⊙内蔵ハードディスク(500C、674C用)（単品）
●500MB…特価**￥49,800**　●800MB…特価**￥69,800**
（当社取り付けの場合、￥8,000加算して下さい。）

周辺機器コーナー（送料￥1,000・消費税別）

カラーイメージスキャナ
- ●JX-330X……定価￥178,000▶特価**￥86,800**

カラーイメージジェット
- ●IO-735X-B……定価￥248,000▶特価**￥89,000**

ビデオスキャナー
- ●CZ-6VS1‥定価￥178,000▶特価**￥129,000**

FDD(5インチ×2基)
- ●CZ-6FD5・定価￥99,800▶P&A超特価**￥49,800**

ペン&タブレット
- ●Drawing Slate(NS Cal Comp) 31090SER……定価￥74,800▶特価**￥58,500**

プリンター（ケーブル付）
- ●MJ-500C（エプソン）…………特価**￥31,300**
- ●MJ-800C（エプソン）…………特価**￥51,300**
- ●MJ-900C（エプソン）…………特価**￥70,000**
- ●MJ-1050V2（エプソン）定価￥99,800▶特価**￥68,500**
- ●MJ-5000C（エプソン）………特価**￥128,300**
- ●BJC-400J（キャノン）…………特価**￥34,000**
- ●BJC-35V（キャノン）…………特価**￥31,000**
- ●BJ-30V（キャノン）…………特価**￥23,300**
- ●BJC-600J（キャノン）…………特価**￥51,300**

- ●CZ-6BV1……定価￥21,000▶特価**￥15,900**
- ●CZ-8NM3……定価￥9,800▶特価**￥7,200**
- ●SH-6BF1……定価￥49,800▶特価**￥36,500**
- ●CZ-6BS1……定価￥29,800▶特価**￥21,500**
- ●CZ-8NJ2……定価￥23,800▶特価**￥13,800**
- ●CZ-6CS1(674C用)定価￥12,000▶特価**￥8,900**
- ●CZ-6CR1(RGBケーブル)定価￥4,500▶特価**￥3,600**
- ●CZ6CT1（テレビコントロール）…………定価￥5,500▶特価**￥4,400**
- ●CZ-5MP1(X68030用)定価￥54,800▶特価**￥42,000**
- ●CZ-6BM1A…定価￥26,800▶特価**￥19,000**
- ●CZ-800TVEM(ビデオスキャンコンバーター デニーズ)…特価**￥27,800**

■システムサコムボード（送料￥700・消費税別）

- ●SX-68MII(MIDI)……定価￥19,800▶特価**￥13,500**
- ●SX-68SC(SCSI)……定価￥26,800▶特価**￥17,500**

モデム&FAXモデム（送料￥1,000）

〈アイワ〉
- ●PV-BF144M2……特価**￥14,000**
- ●PV-BF288M2……特価**￥23,900**

〈マイクロコア〉
- ●MC288XL II……特価**￥23,200**

〈オムロン〉
- ●ME1414BII（ボックス型）……特価**￥17,000**
- ●ME2814B（推奨機種・XVI以上）……特価**￥29,800**

〈ロジテック〉
- ●LFM-144BS……特価**￥11,800**
- ●LFM-288BS……特価**￥21,800**

MO

■2CM
- ●CD-660S-X(4.4倍速)……定価￥24,800▶特価**￥19,800**
- ●CD-910S-X(6倍速)……定価￥39,800▶特価**￥31,800**

■メルコ
- ●MON-E230(128/230M)……定価￥79,000▶特価**￥61,800**

■ICM
- ●PMO-230LX……定価￥64,800▶特価**￥48,200**

CD-ROM

■Logitec
- ●SCD-430(4.4倍速)……定価￥28,000▶特価**￥22,000**
- ●LCD-600(6倍速)……定価￥54,800▶特価**￥40,800**

■メルコ
- ●CDS-4ES(4倍速)……定価￥24,800▶特価**￥19,800**

■I/O・DATA
- ●CDG-PX44(4.4倍速)……定価￥29,800▶特価**￥23,800**

東京システムリサーチ製 X SIMM

(X SIMM VI)（送料￥700・消費税別）
⊙XVIシリーズ専用SIMM増設式メモリボード
- ●X SIM VI (634C用)……定価￥16,500➡特価**￥13,000**
- ●X SIM VIc(674C用)……定価￥16,500➡特価**￥13,000**

増設SIMMメモリ(72PIN)
- ●4MB(70ns)……定価**￥11,800**
- ●8MB(70ns)……特価**￥27,800**
- ●4MB(60ns、24MHz以上用)…特価**￥16,500**
- ●8MB(60ns、24MHz以上用)…特価**￥28,000**
- ●6MB(60ns、メーカー純正品)…特価**￥27,800**

(X SIMM 10) ⊙SIMM増設式メモリボード
- ●X SIMM 10……定価￥18,000➡特価**￥15,700**

増設SIMMメモリ ●1MB×2……特価**￥9,000**
　●4MB×2……特価**￥30,000**

●10MB例 X SIMM 10+1MB×2+4MB×2… **￥54,700**

X68000/68030専用ハードディスク（送料￥1,000・消費税別）

外付

■ジェフ
- ⊙GF-340(330MB、13ms)……特価**￥24,800**
- ⊙GF-540(520MB、12ms)……特価**￥26,800**
- ⊙GF-730(730MB、10ms)……特価**￥37,800**
- ⊙GF-1000(1060MB、9ms)……特価**￥38,500**

■ロジテック 限定
- ⊙SHD-B340AU(340MB、12ms)・特価**￥20,800**
- ⊙SHD-BA340U(340MB、12ms)・特価**￥25,800**
- ⊙SHD-BA540U(540MB、10.5ms)特価**￥28,800**
- ⊙SHD-BA1000U(1GB)……特価**￥38,500**

内蔵

■CZ-500C/300C専用
- ⊙CZ-5H08(80MB/23ms)……定価￥98,000▶特価**￥71,800**
- ⊙CZ-5H16(160MB/18ms)……定価￥135,000▶特価**￥99,500**

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間：AM10：00〜PM7：00（日・祭）AM10：00〜PM6：00
☎03-3651-0148(代)
●定休日／毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

- ●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。
- ●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

高額買取り（新品もOK）格安販売

今月の限定品 中古処分セール

今月の限定品

NEC/エプソン
- ●RA2＋専用モニター……特価**￥39,000**
- ●Cb-2F……特価**￥78,000**
- ●UV＋専用モニター……特価**￥19,800**
- ●CES1（モニター付）……特価**￥59,800**
- ●CES2（モニター付）……特価**￥69,800**
- ●CE2S2D（モニター付）……特価**￥69,800**
- ●Be/U7W……特価**￥50,000**
- ●VFSTD＋専用モニター……特価**￥29,000**
- ●386GE3＋専用モニター……特価**￥39,000**
- ●MU2GWM（モニター付）……特価**￥75,000**
- ●286BOOKSTD……特価**￥29,800**

プリンター
- ●AP-850(エプソン)…特価**￥5,800**
- ●VP-800(エプソン)…特価**￥5,800**
- ●MJ-500(エプソン)…特価**￥13,800**
- ●AP-700(エプソン)…特価**￥5,800**
- ●BJ-10V(キャノン)…特価**￥10,800**
- ●PC-PR150T(NEC)特価**￥5,800**

NEC/エプソン
- ●DX2……**￥29,800**
- ●RA2……**￥39,800**
- ●CS2……**￥69,800**
- ●BX/U2……**￥49,800**
- ●An/U8W……**￥388,000**
- ●VM……**￥10,000**
- ●486MU2GW……**￥118,000**
- ●9801NV……**￥29,800**
- ●NS/T(125HD、3.6M付)……**￥88,000**
- ●NA40……**￥108,000**
- ●NS/T……**￥80,000**
- ●9801N……**￥22,000**
- ●NS/R(8M付)……**￥89,000**
- ●NS/R……**￥79,000**
- ●NE……**￥190,000**
- ●SX/E……**￥35,000**
- ●NS/E……**￥49,800**
- ●286F……**￥19,800**

富士通
- ●CX20……**￥39,800**

- ●UR20……**￥59,800**
- ●TOWNS 2……**￥13,000**
- ●TOWNS 20F……**￥19,800**
- ●TOWNS 2F……**￥15,800**
- ●TOWNS 40H……**￥16,800**
- ●TOWNS ME……**￥79,800**
- ●TOWNS HR100……**￥69,800**

シャープ
- ●CZ-600C……**￥30,000**
- ●CZ-601C……**￥30,000**
- ●CZ-611C……**￥32,000**
- ●CZ-652C……**￥29,800**
- ●CZ-612C……**￥45,000**
- ●CZ-603C……**￥40,000**
- ●CZ-653C……**￥32,000**
- ●CZ-612C……**￥43,000**
- ●CZ-623C……**￥59,800**
- ●CZ-674C……**￥49,800**
- ●CZ-634C……**￥89,000**
- ●CZ-644C……**￥105,000**

※上記は単品価格、モニター別売。

X68000/68030用メモリボード（送料￥700・消費税別）

■I/Oデータ
- ●SH-5BE4-8M(30用)……特価**￥39,500**
- ●SH-6BE1-1ME(600C用)……特価**￥10,200**
- ●PIO-6BE1-AE(ACE/PRO/PROII用)・特価**￥10,200**
- ●PIO-6BE2-2ME(拡張スロット用)特価**￥19,600**
- ●PIO-6BE4-4ME(　〃　)特価**￥33,600**

■シャープ
- ●CZ-5BE4(30用)……特価**￥39,800**
- ●CZ-5ME4(5BE4用増設)……特価**￥36,500**
- ●CZ-6BE2A(XVI用)……特価**￥38,900**
- ●CZ-6BE2B(XVI、674C増設)‥特価**￥37,500**
- ●CZ-6BE2D(674C用)……特価**￥20,500**

X68000用ソフトコーナー（送料￥700・消費税別）

〈シャープ〉
- CANVAS PRO68K(CZ-249GSD) 特価**￥22,000**
- Easypaint SX-68K(CZ-263GWD)……特価**￥9,800**
- Easy draw SX-68K(CZ-264GWD)特価**￥15,300**
- New Print Shop Ver.2.0(CZ-265HSD)……特価**￥15,400**
- Press Conductor PRO68K(CZ-266BSD)……特価**￥22,000**
- CHART PRO68K(CZ-267BSD)‥特価**￥29,800**
- EG-Word(CZ-271BWD)…特価**￥44,900**
- Communication SX68K(CZ-272CWD)……特価**￥14,500**
- Datacalc SX-68K(CZ-273BWD)……特価**￥44,000**
- MUSIC SX-68K(CZ-274MWD)‥特価**￥29,300**
- SOUND SX-68K(CZ-275MWD)‥特価**￥11,500**
- フォント・アンド・ロゴデザインツールSX-68K(CZ-282BWD)……特価**￥22,000**
- BUSINESS PRO68K(CZ-286BSD)……特価**￥20,500**
- 開発キット(work room)(CZ-288LWD)……特価**￥29,700**
- 開発キット用ツール集(CZ-289TWD)……特価**￥9,600**
- SX-WINDOWディスクアクセサリー集(CZ-290TWD)……特価**￥11,500**
- C-Compiler PRO68K Ver.2.1(CZ-295LSD) NEW KIT……特価**￥32,500**
- SX-WINDOWS Ver.3.1(CZ-296SS/SSC)……特価**￥17,600**

〈マイクロウェア〉
- OS-9/X68030 V.2.4.5……特価**￥19,900**

〈計測技研〉
- Double Bookin……特価**￥9,600**
- CD-ROM Driver V.2.0……特価**￥3,800**
- SXパワーアップ委員会シャーペンワープロパック V.2.0……特価**￥5,400**

〈その他〉
- F-Card V5 for X68K（クレスト）……特価**￥9,600**
- F-Calc for X68K（クレスト）特価**￥11,000**
- たーみのる2(SPS)……特価**￥13,000**
- MU-1GS（サンワード）……特価**￥21,000**
- マチエールVer.2.0（サンワード）……特価**￥28,800**
- Z's STAFF PRO68K Ver.3.0（ツァイト）……特価**￥37,500**
- Z's TRIPHONYデジタルクラフト（ツァイト）……特価**￥27,000**
- XL/Image（IMAGICAテクノシステム）……特価**￥46,000**

〈ゲーム〉在庫限り
- 魔法大作戦(X68/5")……特価**￥7,300**
- バックランド(X68/5")……特価**￥6,200**
- 餓狼伝説(X68/5")……特価**￥6,600**

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。（電信扱いでお振込み下さい。）

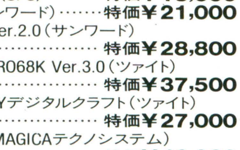
【振込先】
住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

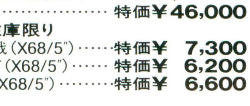
新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）

Tel.03-3655-4456 Fax.03-3655-4436
●営業時間：AM10：00〜PM7：00／日祭PM6：00まで／毎週水曜日定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原店（店頭販売専用ダイヤル）

Tel.03-5294-7053 Fax.03-5294-7054
●営業時間：AM11：00〜PM7：00／日祭PM6：30まで／第三水曜日定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 恵光ビル5F

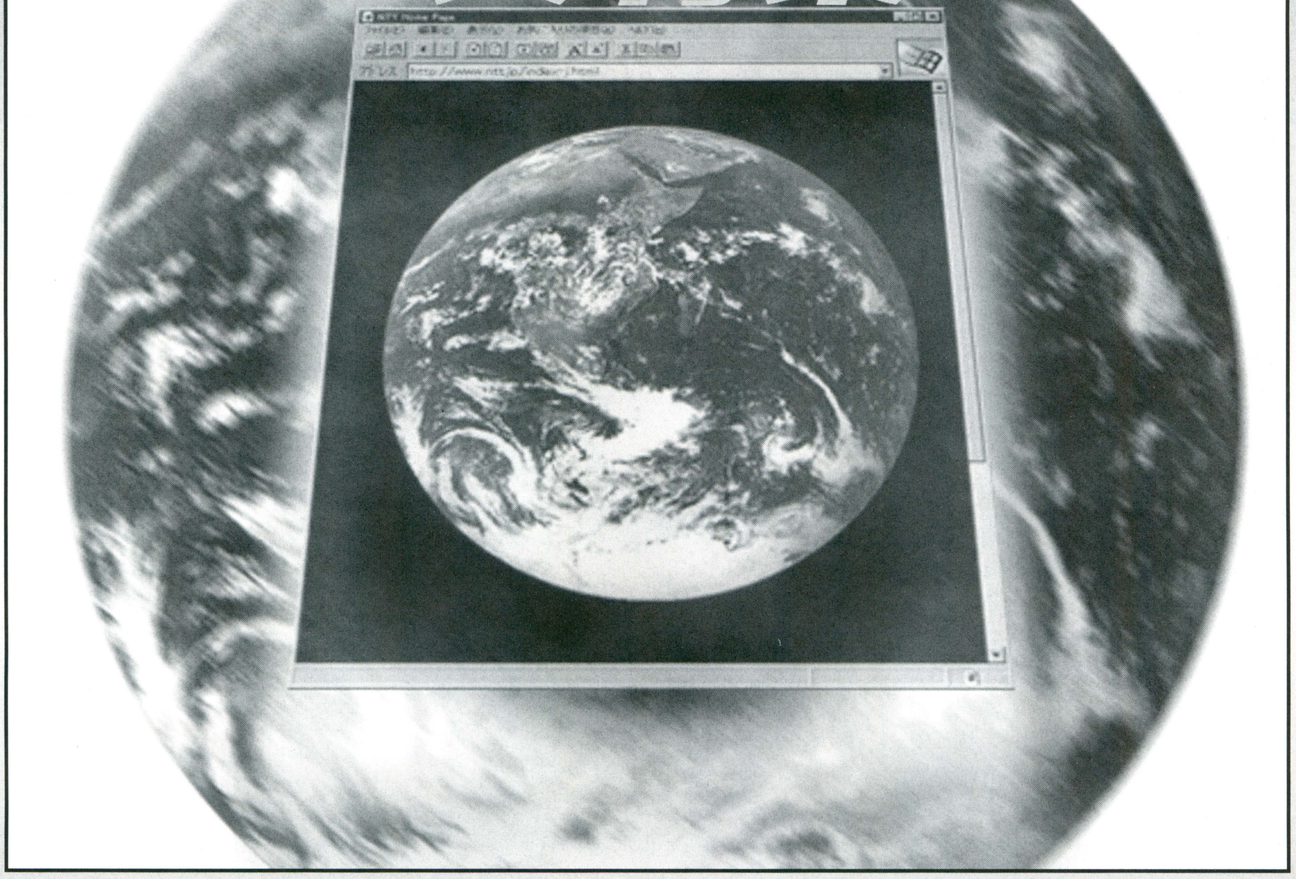


（※車でお越しの場合は北海道拓殖BK前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料（10万円まで900円）要〉をご利用下さい。

BMネットワークTODAY拡大版

世界中にアクセス！
インターネット
大特集



昨年の流行語大賞のベスト10にランクインした“インターネット”。それまでパソコンのことなどまったく知らなかった人が，「インターネットをはじめたい！」と言いだすほど，インターネットは私たちの中に浸透しつつあります。

読者のみなさんの中にも，興味を持っている人が多いはず。そこで今回のBMネットワークTODAYは，大増ページの拡大版で，インターネットを大特集します。

接続方法から，利用できるサービス，注目のホームページなどを紹介しながら，インターネットの魅力にググッと迫ってみたいと思います。

さぁ，インターネットの世界へ飛び込みましょう！

世界を結ぶネットワーク

これがインターネットだ！

世界中にあるネットワークを結ぶ，インターネット。最近はこの言葉を聞くことが本当に多くなりました。

インターネットは，どんな構成で，どんなサービスが利用できるのか。インターネットをより楽しむためにも，パソコン通信とのちがいを見ていきながら，そのしくみを紹介していくことにしましょう。

パソコン通信とインターネットのちがい

パソコン通信などのネットワークは，“ホスト”と呼ばれるコンピュータによって，集中的に管理，運営されています。ネットワークの加入者は，全員そのホストへ接続し，ホストから情報を引きだしたり，ホストをとおして他の会員にメールを送ったりします。

電子メールを例に取って考えましょう。差出人はメールを送ると，ホストにそのメールが保存され，受け取り人はホストへメールを取りに行く，といった手順を踏むことになります。受取人はちがっても，情報を発信できるのはホストに対してのみ。情報を引きだすのも，ホストからのみなのです。

それに対してインターネットは，母体となる特定のホストが存在しません。それぞれ独立したネットワーク同士が相互に接続され，世界レベルの巨大なネットワークが形成されている，それがインターネットなのです。インターネットが，これほどまでに注目されている理由は，まさにこの相互接続されているという点です（写真1）。

先ほどあげたメールを例にして考えると，インターネットを利用するメリットがあきらかになります。AとBというネットワークが存在し，相互接続されていないとしましょう。ネットワークAにしか加入していない人が，Bのネットワークにいる人へメールを送る場合，まず，Bに加入し，操作方法をおぼえなくてはいけません。また，AとBの二つのIDやパスワードを持つことになるので，混乱することもあるでしょう。これが，国内のことであれば，多少めんどうというだけのことですが，海外のネットワークだとすると，膨大な電話代を請求されかねません（写真2）。

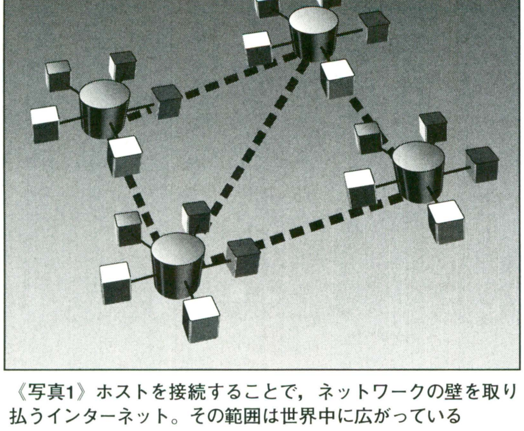
インターネットを利用することにより，このような問題が，簡単に解消されます。ネットワークAを窓口にして，インターネットを経由し，ネットワークBの人へメールを送ることができます。返事をもらう場合も，インターネットを経由させれば，Aに接続して見ればいいのです。

メールだけでなく，インターネットでは，相互接続されたホストに蓄積されている，たくさんの情報を共有できます。遠く離れたネットワークへ，距離を意識することなく，自由に情報のやりとりができるわけです。インターネットに接続されているネットワークのホストが，増えれば増えるほど，インターネットのネットワーク網が広がり，全体としての情報量は増加していきます。

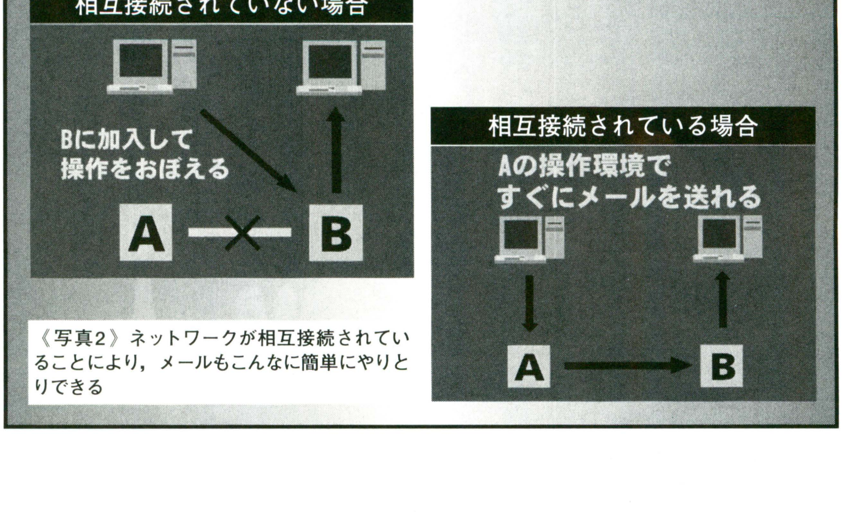
インターネットを活用すれば，あなたのパソコンが世界への情報端末に変身するのです。

インターネットで受けられるサービス

インターネットでは，電子メールをはじめと



《写真1》ホストを接続することで，ネットワークの壁を取り払うインターネット。その範囲は世界中に広がっている



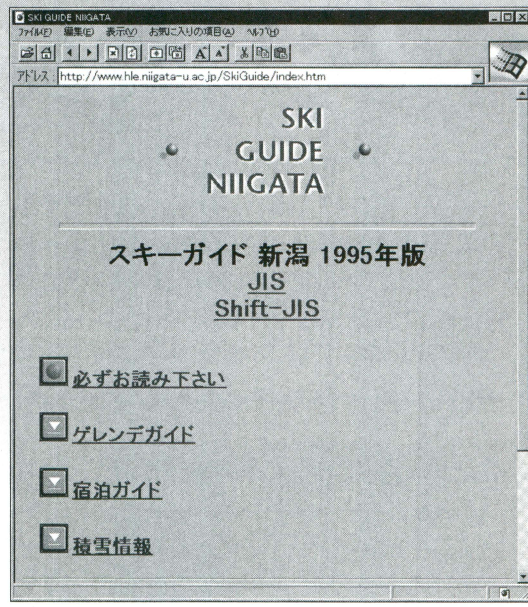
《写真2》ネットワークが相互接続されていることにより，メールもこんなに簡単にやりとりできる



《写真3》メール・アドレスは，ユーザー名とホスト名から構成されている。ホスト名で，ネットワークの名称，組織の形態，国名がわかるようになっている



《写真5》ホームページの住所とも言えるURL。この文字列を使っても，目的のホームページへ行くことができる。このURLは，写真4のホームページのURL



《写真4》インターネットを世に知らしめたWWW。文書だけでなく，グラフィックや音声などをあつかうこともできる。写真は新潟のスキー情報のホームページ

して，さまざまなサービスを利用することができます。ここでは，インターネットで利用できる基本的なサービスを紹介しましょう。

電子メールは，ネットワークをとおしてやり取りされる手紙のことで，インターネットでもっとも利用されているサービスです。相手がどのネットワークにいても，インターネットに接続されてさえいれば，メールを送信することができます。

インターネット経由の場合，一般的なパソコン通信とちがうのは，あて先に相手のIDではなくメール・アドレスを使用するという点です。

インターネットでは，接続されたネットワークのホストすべてに，それぞれホスト名が割りふられています。このホスト名をユーザー名（またはID）に追加したものが，メール・アドレスです(**写真3**)。これはインターネット上の住所のようなもので，インターネット経由でメールなどを送る場合は，必要なものです。最近では，名刺にこのメール・アドレスを印刷している人も増えてきたので，見たことがある人も多いことでしょう。

『WWW(World Wide Web)』は，インターネットで接続されているネットワークに用意された文書，グラフィック，映像，音声など，さまざまな情報を閲覧できるようにしたものです（**写真4**）。

このWWWの画面はホームページと呼ばれ，その中にあるボタンや文字をクリックすることで，関連付けされた他のホームページやサービスに直接移動することが可能です。

ホームページは，“URL”というアドレスによって管理されています。この後でいくつかのホームページを紹介しますが，その中で**写真5**のような表記があります。これがURLです。

WWWは，“HTML (Hyper Text Markup Language)”と呼ばれる一種の文法にしたがって作成されており，このHTMLの文書を作ることができれば，誰でもホームページを開設することができます。

データやプログラムなどのファイル転送は，『FTP(File Transfer Protocol)』というサービスを利用します。インターネットには，図書館などの公共施設や，大学の研究機関のネットワークも接続しているので，非常に多くのデータ・ファイルやプログラム・ファイルが公開されています。それらの中から，自分がほしいファイルを見つけたら，このサービスで，自分のパソコンにファイルを転送できます。

『NetNews』は，いわばインターネットの掲示板。パソコン，科学，趣味，娯楽など，実に多くのテーマが，ニュース・グループとして分類されていて，自由に読んだり投稿したりすることができ，世界中から集まるさまざまな意見を見ることが可能です。投稿された文書は，“記事”と呼ばれ，一定の時間が経つと自動的に削除されます。

『Telnet』は，インターネットで接続された特定のコンピュータを，自分で操作することができるサービスです。遠く離れたコンピュータを，あたかも自分のコンピュータのようにあつかうことができます。

この他にも，インターネット上でリアルタイムに通信できる『IRC（Internet Relay Chat）』，ほしいファイルや見たいデータを検索してくれるサービス『Archie』や『Gopher』，WWWを利用したオンライン・ショッピングなどがあります。また，企業などが実験的に行なっているサービスもあるので，新しいサービスを探して，体験してみるのもおもしろいでしょう。

HOW TO ACCESS INTERNET

インターネットまでの道のり

それでは，インターネットを利用するための準備をすることにしましょう。インターネットに接続できるようにするためには，いろいろな手続きが必要となります。

このページでは，インターネットに接続するもっとも一般的な，アナログ電話回線を使ったダイアルアップIP接続(利用するたびに電話回線を使って接続する方法)で，WWWを楽しむための方法を中心に紹介したいと思います。

ぜひ，あなたも挑戦してください！

インターネットに必要な機材

インターネットに接続するためには，

- パソコン
- モデム
- 接続用ソフト
- その他のインターネット・ツール

が必要となります。

ここでは，まずハードウエア，その後にソフトウエアの紹介をしていきたいと思います。

ハードウエアに関しては，パソコンとモデムが必要になります。とくにWWWなどを快適に利用したいという場合，以下ようなスペックのパソコンが必要になるでしょう。

- CPU：DX4-100MHz
- メモリ：16Mバイト
- ハードディスク：500Mバイト以上

今持っているパソコンが，ちょっとパワー不足だと感じたら，ODPやメモリ，ハードディスクなどを増設しておきたいところです。

インターネットをはじめるために，パソコンを新規に購入しようという人や，パソコンの買い換えを考えている人は，モデムが最初から内蔵されているモデルを選ぶといいでしょう。

モデム内蔵のパソコンは，たいてい初期設定が済んでいるので，むずかしい設定をする必要がありません。また，ソフトウエアも導入済みというものがほとんどなので，初心者の人には最適です(**写真1**)。

モデムは，現在主流になっている28,800bpsのモデムを選択するとよいでしょう。製品の中には，パソコン通信のイントロパックや，インターネットを利用するために必要なソフトが添付されているものもあります(**写真2**)。購入するときには，いろいろ探してみると意外と節約できますよ。

WWWブラウザだけではダメ?

これでハードウエアの準備ができました。つぎにソフトウエアの準備をします。インターネットを利用するために必要なソフトは，使用するOS(Operating System（オペレーティング システム）)によって，準備するものが異なってきます。今回は，今一番多くのユーザーが使っているWindows3.1とWindows95で，必要なソフトを紹介していくことにします。

■Windows3.1の場合

あなたの使用するパソコンのOSがWindows3.1の場合には，

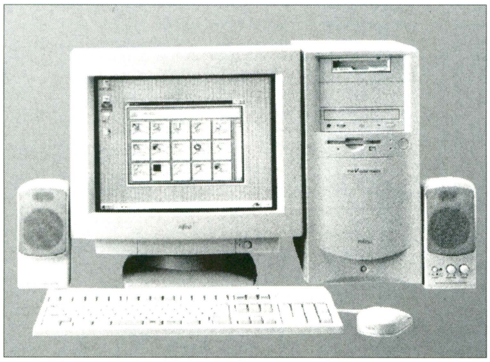
- ダイアルアップIP接続用ソフト
- WWWブラウザ・ソフト

の2種類が必要となります。ダイアルアップIP接続用のソフトとは，みなさんのパソコンとプロバイダ（インターネット接続業者）をつなぐためのソフトです。

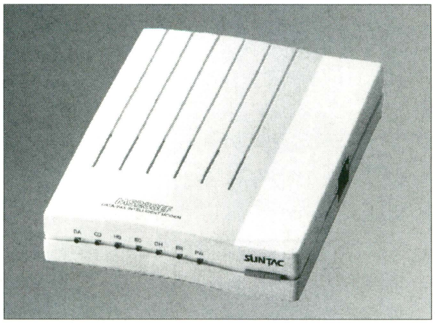
インターネットと一般的なパソコン通信の接続方法の一番のちがいは，このダイアルアップIP接続ソフトが必要なことでしょう。

パソコン通信の場合，接続も，接続後の操作も，一つの通信ソフトだけで済みますが，インターネットの場合は少し勝手がちがいます。

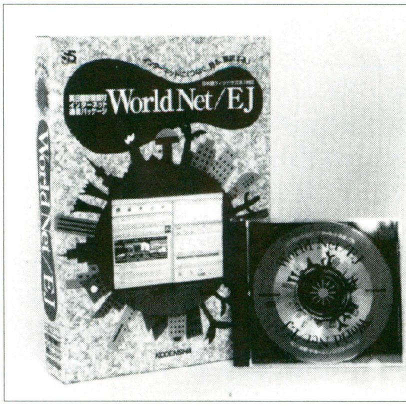
インターネットでは，接続だけを行なうソ



《写真1》富士通の『FMV-DESKPOWER』シリーズは，高速モデムを内蔵し，必要なソフトはすでに設定済み。初心者に最適だ



《写真2》サン電子の28,800bpsのモデムには，インターネットの接続に必要なソフトが付属していてお得！



《写真3》高電社の『WorldNet／EJ』(価格19,800円)は，接続ソフト，WWWブラウザ，そしてWWWの翻訳ソフトまで付いている

フトがいくつか別に存在し，その上でWWWブラウザなどのソフトを起動するわけです。パソコン通信をしている人がよく陥りやすいミスは，WWWブラウザだけを購入してしまい，結局接続できなかったというものです。「パソコン通信はかなり経験があるが，インターネットははじめて」という人は，この点に十分注意しましょう。

具体的に何をそろえればいいのかわからない人は，接続用のソフトとWWWブラウザなどが一緒になった製品が発売されていますので，そちらを購入するといいでしょう（**写真3**）。

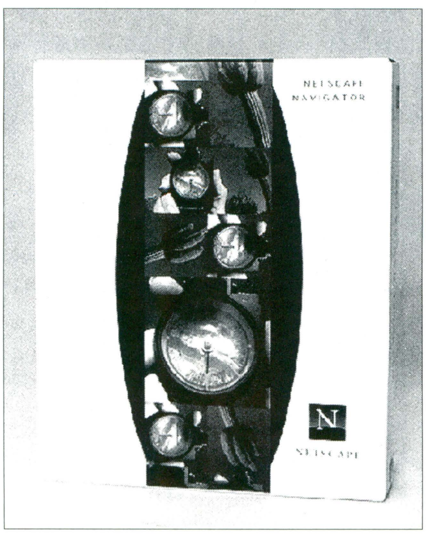
WWWブラウザは，世界中に無数にあるホームページを見るためのソフトです。現在最も使用されているWWWブラウザは，『Netscape Navigator』です（**写真4**）。Netscape Navigatorでないと，きちんと利用できないホームページも多数あります。

Netscape Navigatorは，インターネットからダウンロード（受信）することも可能ですが，パソコン・ショップでも販売されているので，インターネット初心者は，ぜひ製品版を購入することをオススメします。

現在発売されている最新バージョンは1.1です。インターネットのNetscape Navigatorのホームページでは，2.0β版（1月23日現在，β6）を入手することができます。

Windows3.1の場合，ダイアルアップIP接続用ソフトの設定を行なう必要があります。

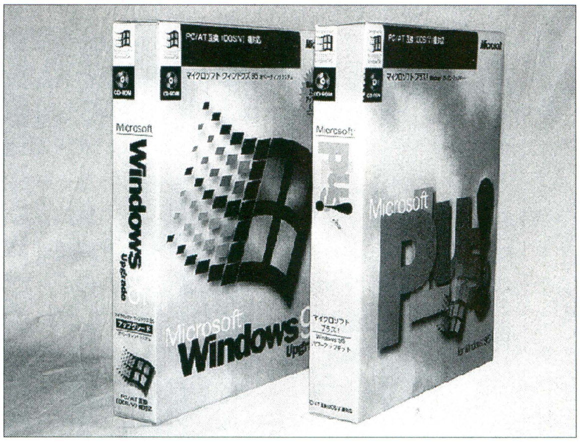
設定にはつぎのような項目があります。



《写真4》WWWブラウザの定番『Netscape Navigator』。インターネットでは，最新版バージョン2.0の試用版が手に入る

- ●ログイン名
- ●パスワード
- ●DNSサーバーIPアドレス
- ●メール・アドレス
- ●アクセス・ポイントの電話番号

これらは契約したプロバイダから必ず教えてもらえるので，問い合わせるなどして調べておきましょう（**写真5**）。これらをきちんと設定すればインターネットに接続できます。つながった後，WWWブラウザを起動すれば，WWWを楽しむことができます。



《写真6》Windows95とMicrosoft Plus！の組み合わせは，現在もっとも簡単にインターネットを利用できる方法の一つ

ただし，これらの設定は，かなり知識がないとなかなかうまくいかないようです。初心者はなるべくなら，Windows95でインターネットにアクセスすることをオススメします。

■Windows95の場合

Windows95が導入された環境なら，『Microsoft Plus！』があればインターネットに接続できます（**写真6**）。こちらは，ほとんど難しい設定をしなくても，簡単にインターネットに接続できます。Windows95での接続方法は，この後のページで例をあげて紹介しているので，そちらのほうを参考にしてください。

インターネットへの扉 “プロバイダ”を選ぶ！

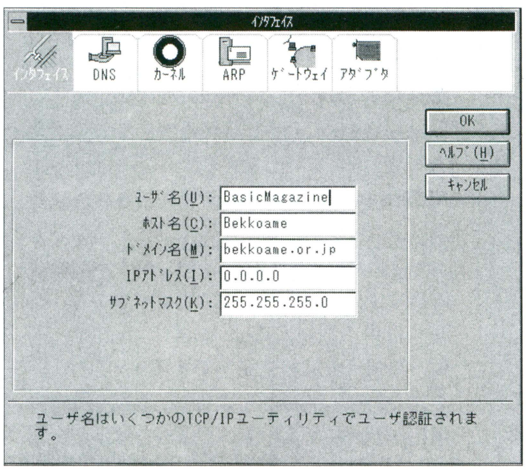
プロバイダというのは，簡単に言ってしまうと“インターネットの接続先”といったニュアンスになるでしょう。

前述したように，インターネットへ接続するためには，インターネット上に相互接続されているホストにアクセスしなくてはいけません。しかし，大学や大きな企業ならともかく，個人でそのようなネットワークに接続できる環境にある人は，あまりいないでしょう。

プロバイダは，インターネットに接続されたホストを持っています。加入者は，そのホストにアクセスすることにより，インターネットを利用できようになります。

つまり，プロバイダは，加入者と契約して，パソコン通信のような一つのネットワークを構築し，インターネットに参加できる環境を提供してくれる業者というわけです。

プロバイダにも何社かあり，インターネットをどのように使用するかによって，どのプロバイダと契約するのかを考えなくてはなりません。なぜかというと，プロバイダによって提供されるサービスが異なってくるからです。



《写真5》Windows3.1では，このように設定を行なう。これらは，プロバイダに問い合わせれば，すべて教えてくれる

たとえば，自分のホームページを開きたくてインターネットをはじめたのに，契約したプロバイダにそのサービスがなければ，別のプロバイダを探さなくてはいけません。まず最初に，インターネットの利用目的をはっきりさせ，その条件を満たしてくれるプロバイダを，よく調べて選択しましょう。

やっぱり今すぐ使いたい！

「どうしても今すぐインターネットを利用してみたい！」，そんなワガママな人には，加入手続きの方法もプロバイダ

選びのポイントとなるでしょう。プロバイダと契約するには，つぎの二つの方法があります。

① オンライン・サインアップによる申し込み

通常のパソコン通信ソフトで，オンラインサインアップをするためのアクセス番号に電話をかけて接続し，画面の指示どおりに必要事項を入力して申し込む方法があります。この場合，クレジット・カードが必要となります。ただし，利用できるクレジット・カードの種類がプロバイダによってちがうので，自分のクレジット・カードが，そのプロバイダで利用できるか確認しておきましょう。

オンライン・サインアップの利点は，なんといっても短時間で申し込みができ，30分～1日程度ですぐに利用可能になることです。

今すぐインターネットをはじめたい人や，急に電子メールのアドレスが必要になった人などは，オンライン・サインアップによる申し込みをオススメします。

② 郵送による申し込み

プロバイダに連絡して，申し込み用紙を郵送してもらい，必要事項を記入し申し込む方法です。その他にも，FAXで申し込み用紙を送ってくれたり，電子メールで申し込みを受け付けてくれるところもあります。クレジット・カードを持っていない人は，通常この方法で申し込みます。

この場合たいていは口座振替となりますが，これには，こちらが指定した銀行または郵便局から自動的に引き落とされる方法と，プロバイダが指定する銀行に払い込みをする方法の2種類があります。また，この後も登場する『リムネット』のように，あらかじめ登録料と利用料を一定額振り込んで，そのあと口座振替の手続きを行なうところなどもあります。

この方法だと，申し込みから実際に利用できるまで2週間程度かかります。

利用料金を見きわめよう

利用料金のちがいも，よく注意しなければいけない点です。安ければ安いほどいいと思いがちですが，一概にそうとも言えません。

プロバイダに支払う料金は，“初期料金”，“月額基本料(年額のところもある)”，“利用料金”の3種類です。**第1表**を見てもらうとわかると思いますが，かなり料金にバラツキがあることがわかります。

利用料金には大きくわけて，固定額制，従量制の2種類があり，前者は接続時間に関係なく一定の料金(ある時間数を越えると従量制になるところもある)を支払い，後者は接続時間によって料金がかかるといった具合になっています。

プロバイダに支払う利用料金は，以上のようになっていますが，ダイアルアップIP接続をするためには電話回線を使用するので，電話代も考慮に入れなくてはなりません。プロバイダに支払う料金がいくら安くても，近くにアクセス・ポイントがなければ，逆に高くなってしまうといったことも十分考えられます。

また，NTTの料金割り引きサービス“テレジョーズ”や“テレホーダイ”といったサービスを使うのも，インターネットを賢く使う一つの手と言えるでしょう。

どんなプロバイダがあるの？

これまでに紹介したような項目を，十分調べた上で，自分にピッタリのプロバイダと契約します。

それではいくつかのプロバイダを，紹介していくことにしましょう。

●IIJ (http://www.iij.ad.jp)

IIJは，日本のインターネット・プロバイダができはじめたころから活躍してきたプロバイダです。接続のしやすさ，サービスの充実度にはかなり定評がありますが，他のプロバイダにくらべると，多少料金が高く設定されています。インターネットの利用回数が多い人には，IIJはオススメのプロバイダの一つにあげられます。

●InfoWeb(インフォウェブ) (http://www.web.ad.jp)

InfoWebは，富士通が運営しているインターネット・プロバイダです。InfoWebはFENICS(フェニックス)(NIFTY Serve(ニフティサーブ)で利用されているネットワーク)経由でも利用できるので，アクセス・ポイントは全国で74か所と多いのが特徴です。専用のアクセス・ポイントも，札幌，仙台，富山，東京，川崎，名古屋，大阪，福岡，広島と充実してます。

また，申し込みをした際に，5,000円の使用権がついてくるので，しばらくはほとんどお金をかけずに，インターネットを楽しむことができます。

●BEKKOAME(ベッコーアメ)／INTERNET

(http://www.bekkoame.or.jp)

BEKKOAME／INTERNETは，利用料金の安さと，ホームページ開設サービスをいち早く開始したことで，人気のあるプロバイダです。

料金は，初年度が入会金，初期登録料，使用料金の，合計30,000円となっており（次年度からは入会金が無料になり，合計20,000円），かなり安く利用できるようになっています。使用料は，いくら接続しても固定なので，常時インターネットにアクセスしていたい人にとっては，とても嬉しい料金設定になっています。

●リムネット (http://www.rim.or.jp)

リムネットは(株)ラピドシステムが運営している，インターネット・プロバイダです。料金は安く設定されており，登録料3,000円，ダイアルアップIP接続初期設定料が5,000円で，利用料金は固定料金1,800円（7時間30分／月までのホスト利用料金と3Mバイトのディスク利用料金を含む）です。7時間30分以上は，従量制課金になりますが，3分10円と，他のプロバイダよりもお得な料金設定になっています。

ただし，快適なアクセスを実現させるために，新規入会者の制限があるので，申し込む際には確かめておきましょう。

商用ネットによるインターネット接続サービス

前述したように，インターネットを利用するには，プロバイダと契約するのが主流ですが，最近では，商用ネットでもWWWによるインターネット接続ができるようになってきました。

商用ネットも，インターネット自体には以前から接続されていたのですが，WWWはサポートされていませんでした。しかし，WWWが人気を集めるにつれ，商用ネットでもWWWの接続サービスを開始するようになってきたのです。

商用ネットとプロバイダのちがいというものは，ほとんどありません。商用ネットでは，プロバイダのようにむずかしい設定がいらない点と，既存のアクセス・ポイントを使っているので，多くのアクセス・ポイントを利用できるという二つの利点があります。

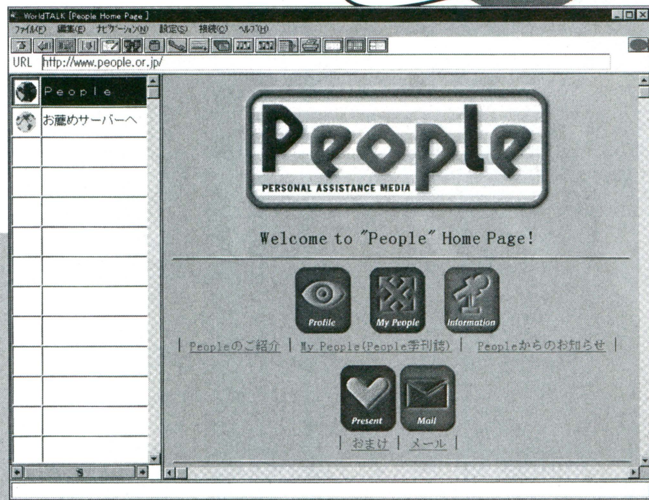
プロバイダによる接続の場合，ダイアルア

ップIP接続用のソフトの設定など，初心者にはむずかしい点がありましたが，商用ネットの場合には，専用のソフトが用意されてるので，簡単にアクセスすることができます。

しかし，料金のほうは，接続する時間数にもよりますが，プロバイダにくらべるとかなり高めになっています。そのため，「普段はインターネットを利用しないけど，気が向いたときに少しだけ接続したい」といった人向けでしょう。

『People』は，まだ歴史は浅いのですが，早くからWWWのサービスをはじめるなど，対応が早い商用ネットです。

PeopleでWWWを利用するには，専用のソフト『World Talk』を使います(**写真7**)。



《写真7》複雑な設定なしで，手軽にWWWが楽しめるPeopleの専用WWWブラウザ『World Talk』

設定は簡単で，“ID”，“パスワード”，“アクセス・ポイント”を入力するだけでOK！

アクセス・ポイントは，地域と通信速度別に一覧表示されるので，その中からあなたが接続したい場所を選ぶだけの親切設計になっています。

《第1表》主なプロバイダー覧

プロバイダ	問い合わせTEL／FAX	主なアクセスポイント	加入費	基本使用料	加入方法	対応しているサービス
IIJ インターネット サービス	03-5276-6240／ 03-3552-1300 （FAXサービス） BOX番号70021	札幌，東京，横浜 大阪，名古屋，福岡 広島，富山，仙台	30,000円 オンライン サインアップ 5,000円	2,000円／月	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え， 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
IFNet	03-5680-1011／ 03-5680-8389	東京，仙台，大阪，福岡	9,000円	18,000円／年	オンラインサインアップ 03-5680-2224へダイアルし “guest”と入力 もしくは電話で申し込み	電子メール WWWなど，すべてのサービス
IMASY-NET	045-324-7370／ 045-290-1034	横浜	10,000円	2,000円／月	オンラインサインアップ 045-324-3680へダイアルし “guest”と入力	電子メール WWWなど，すべてのサービス
インターネット WIN	03-5478-7111／ 03-5478-7171	東京，横浜，大阪 Tri-p：全国90か所	5,000円	1,700円／月	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
infoGLOBE	03-3271-5431／ 03-3272-0772	東京，大阪，横浜 大宮，千葉	3,000円	2,000円／月	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
BEKKOAME／ INTERNET	03-5610-7900／ 03-5610-7901	札幌，東京，横浜 大阪，名古屋 福岡など	入会金　10,000円 初期 登録費　10,000円	年会費10,000円 オンラインサインアップ は月会費1,000円 年度更新料10,000円	オンラインサインアップ 03-5610-2500へダイアルし “guest”と入力 もしくは，電話で申し込み	WWW，電子メール NetNewsなど
The FSI Network	0120-262501／ 0467-43-5420 （FAXサービス）	札幌，仙台，東京 大阪，福岡など	無料	3,000円／月	電話で加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール NetNews,WWW
PSINet	03-5478-7537／ 03-5478-7603	東京，横浜，アメリカ イギリスなど200か所	登録のみ　9,000円 ｻﾎﾟｰﾄ込み 24,000円	3,000円／月（10時間まで） 6,000円／月（20時間まで） 9,000円／月（30時間まで）	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
tcp-ip	052-223-3957／ 052-220-1774	名古屋，豊橋，浜松 伊勢，津，四日市 豊田，岐阜	10,000円	1,000円／月（100分まで） 2,000円／月（600分まで） 4,500円／月（1,500分まで）	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
ASAHIネット	03-3666-2811／ 03-5640-2951	札幌，仙台，東京 大阪など	3,000円	1,000円／月	オンラインサインアップ 03-5203-8800へダイアルし リターンを2回押す	電子メール WWWなど，すべてのサービス
InfoWeb	0120-544254／ 03-5449-7240	今年の3月までに 主要都市100か所	3,000円	2,000円／月	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
incl	0762-68-8314／ 0762-68-9726	金沢，富山，福井	無料	1,800円／月	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール WWWなど，すべてのサービス
リムネット	03-5489-5655／ 03-5489-5567	東京，横浜，大阪 名古屋，福岡，仙台	8,000円	1,800円／月(7時間30分まで) 10円／3分（7時間30分以上）	オンラインサインアップ 03-5489-1399へダイヤルし “guest”と入力	電子メール WWWなどすべてのサービス
Urban Internet	0120-120278／ 082-224-1314	広島，岡山，尾道 福山，宇部，山口 下関，防府，岩国	5,000円	3,000円／月	電話，あるいはFAXで 加入の旨を伝え 申込書を送ってもらう	電子メール，FTP WWW,NetNews

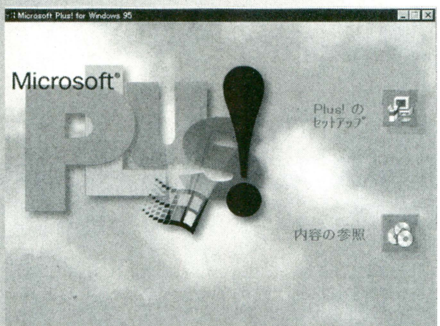
いよいよ接続！

インターネットでWWW体験！

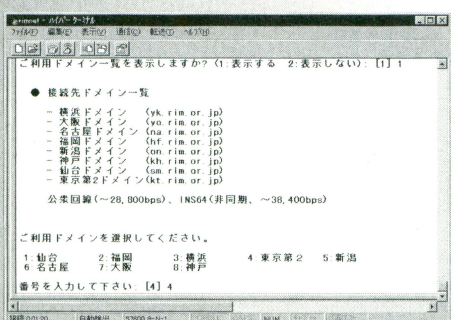
必要な機材がそろったら，いよいよプロバイダに加入して，インターネットに挑戦です。

これからインターネットをはじめるなら，Windows95がオススメ。オプションで発売されている『Microsoft Plus！』と組み合わせれば，インターネットを利用するための環境設定がおどろくほど簡単になります。

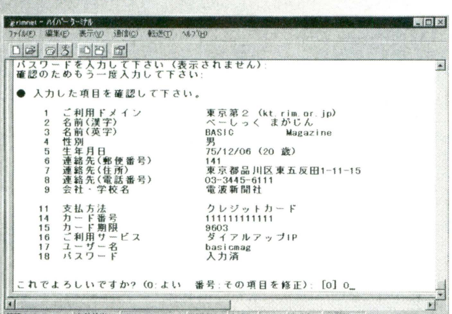
ここでは，プロバイダの契約から，Windows95を使ってインターネットへ接続するまでの作業を紹介していきたいと思います。



《写真1》便利なツールがそろった『Microsoft Plus！』。Windows95を快適に使う意味でも，この機会に用意しよう



《写真2》アクセスポイントは，プロバイダによって異なるが，できるだけ近いところを選択しよう。電話代が節約できる



《写真3》まちがった項目があったら直しておこう。ユーザー名やパスワードは，メモを取っておく

Microsoft Plus！を用意しよう

前ページでも紹介したように，Windows 3.1の環境でのインターネット接続は，いろいろなソフトをそろえたり，設定が複雑であったりと，初心者にとって手がだしにくいものでした。

Windows95には，ダイアルアップIP接続ソフトが標準で搭載されています。しかし，これも細かい設定が必要で，利用するサービスによっては，新たにソフトを用意する必要があります。

そこでベーマガ編集部は，インターネットをはじめるにあたって，Windows95とのユーティリティー・ソフト集『Microsoft Plus！』(価格6,800円)の組み合わせをオススメします(**写真1**)。

Microsoft Plus！には，ダイアルアップIP接続の設定が簡単に行なえる『インターネットセットアップウィザード』とWWWブラウザ『インターネットエクスプローラ』が収録されています。Windows95でインターネットを楽しむなら，ぜひMicrosoft Plus！を用意しましょう。

オンライン・サインアップで加入しよう

契約するプロバイダですが，今回は『リムネット』を選びたいと思います。

通常，プロバイダの契約は，手続き後利用できるようになるまでに数日かかる場合があります。リムネットは，手続きをパソコン通信で行なう『オンライン・サインアップ』で契約でき，書類の郵送などの手間がかからないので登録も早く，すぐにサービスを受けられるようになるのが特徴です。ただし，オンライン・サインアップをする場合，クレジット・カードが必要になります。

まず，Windows95から『ハイパーターミナル』を起動し，オンライン・サインアップのアクセス番号にダイアルします。

接続後，加入規約などの説明が表示されるので，よく目をとおしておきましょう。オンライン・サインアップを開始すると，自分の名前，住所，接続するアクセス・ポイントなどを，画面の指示にしたがって入力していきます(**写真2**)。

途中で入力するユーザー名やパスワードは，インターネットへ接続するときに必要になります。メモを取るなどして，忘れないようにしましょう。入力が終わると，項目の確認画面になります。入力項目がまちがっていないか，確認してください(**写真3**)。

最後に，本当に入会するか確認する画面になるので，[はい]を選択して，オンライン・サインアップを終了します。

ダイアルアップIP接続の設定を行なう

オンライン・サインアップが完了したら，つぎにダイアルアップIP接続の設定を行ないます。ここからは，Windows95とMicrosoft Plus！を利用した場合の操作方法を紹介していきます。

Microsoft Plus！を導入すると，インターネットセットアップウィザードが登録されます。これは，複雑なダイアルアップIP接続の設定が簡単に行なえる，とても便利なツールです。

それでは設定を開始しましょう。［スター

ト]－[プログラム]－[アクセサリ]－[インターネットツール]から，インターネットセットアップウィザードを起動します。

まずは接続方法の選択になるので，下段の“すでに別のサービスプロバイダのアカウントがある”を選択します(**写真4**)。

プロバイダの名称を入力し，[次へ]をクリックすると，アクセス・ポイントの電話番号を入力する画面になります。市外局番は，最初の“0”をとばして入力するので，注意してください(**写真5**)。

続いて，ユーザー名，パスワードの入力画面になるので，オンライン・サインアップのときに登録した，ユーザー名とパスワードを入力します。

IPアドレスの設定画面では，“インターネットサービスプロバイダが自動的に割り当てる”という項目を選択します。自分で設定する必要はありません。

つぎのDNSサーバーアドレスの入力画面では，プロバイダから教えてもらったアドレスを，そのままDNSサーバーの項目に入力します。わからない場合は，FAXや電話でプロバイダに問い合わせましょう(**写真6**)。

つぎは，インターネットメールの設定です。“インターネットメールを使う”の前にあるチェック・ボックスをクリックします。“電子メールのアドレス”には自分のアドレスを，“インターネットメールのサーバー”には，プロバイダが指定したインターネット・メール・サーバー名を入力します(**写真7**)。

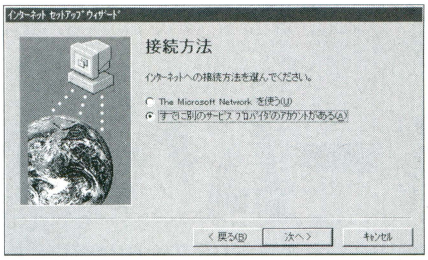
最後の『Microsoft Exchange』のプロファイル設定画面は，複数のプロバイダと契約し，メール・アドレスが複数ある場合に，どのアドレスを使用するかを選択するものです。今回はメール・アドレスが一つしかないので，とくに気にする必要はありません(**写真8**)。

これで，インターネットセットアップウィザードの設定は終了です。

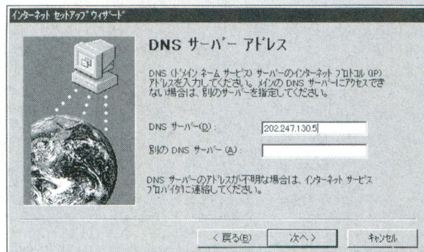
では，インターネットへの接続に挑戦です。モデムの電源が入っていて，電話回線が接続されているのを確認したら，“インターネット”アイコンをダブル・クリックします。インターネットエクスプローラが起動し，同時にアクセス・ポイントへのダイアルがはじまります。

インターネットエクスプローラの初期設定では，インターネットに接続すると，自動的に『The Microsoft Network』のホームページに移動するようになっています。この画面が表示されたら，接続はうまくいったことになります(**写真9**)。

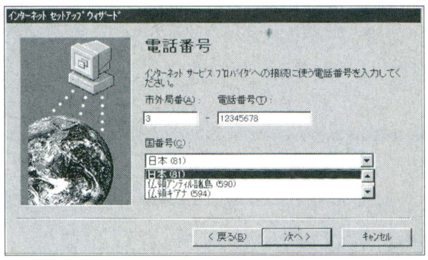
これでインターネットへ接続できました。さあ，インターネットの世界を思う存分楽しんでください。



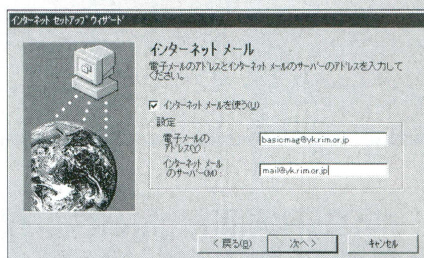
《**写真4**》プロバイダは，マイクロソフトではないので，下段を選択する



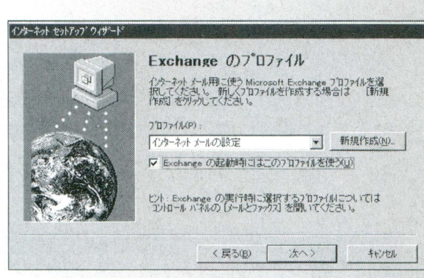
《**写真6**》サーバーアドレスは，プロバイダが教えてくれる。電話やFAXなどで問い合わせよう



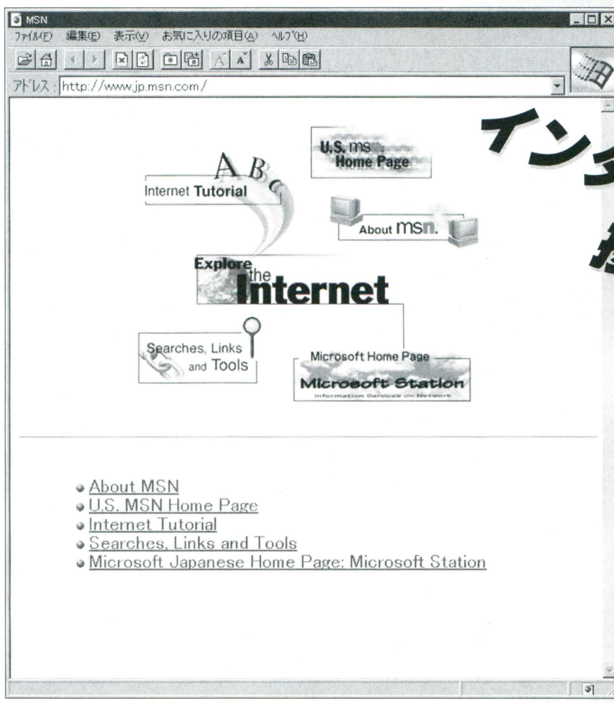
《**写真5**》市外局番を入力する場合，最初の0は入力しない。東京なら“3”というように入力しよう



《**写真7**》ここを設定すれば，電子メールもやりとりできるようになる



《**写真8**》今回はアドレスが一つなので，気にする必要はない。写真のようになっていれば大丈夫だ



インターネット接続完了！

《**写真9**》初期の設定状態だと，『The Microsoft Network』のホームページにアクセスするようになっている

ベーマガ編集部推薦！

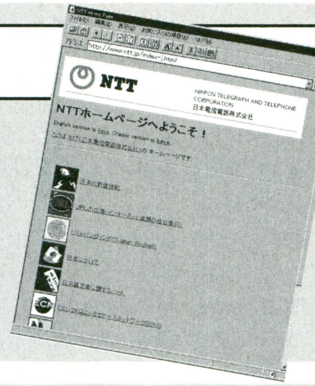
おもしろホームページ大紹介

今やインターネットの顔ともなったWWW。インターネット上には，企業や個人が作成したホームページが，世界中に数え切れないほど用意されています。これらはすべて，WWWブラウザを使って見ることができます。

ネットサーフィンという言葉を生んだ，大人気のWWW。ここでは，ベーマガ編集部が選んだ，オススメのホームページを紹介したいと思います。

NTTホームページ

http://www.ntt.jp/



はじめてホームページを見る人にオススメしたいのが，NTTのホームページ。ここには，NTTの紹介の他に，主なホームページを検索できるサービスが用意されています。50音順や，都道府県別に表示させることができるので，簡単に見たいページを探しだすことができます。検索したホームページのタイトルをクリックすることで，直接そのページへ移動できる（これを"ジャンプ"と言います）ので，はじめてWWWを利用する場合は，まずこのホームページで感覚をつかむといいでしょう。

SEGA HOMEPAGE

http://www.sega.co.jp/



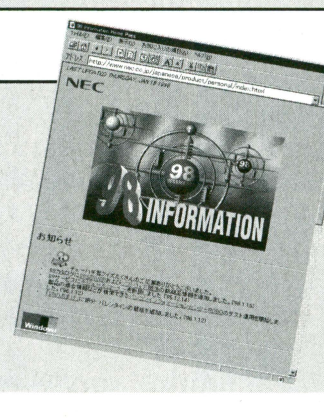
セガサターンによる，インターネット接続を発表したセガ。もちろん，セガはインターネット上にホームページを用意しています。

セガサターン，ビデオゲームの最新情報や，バーチャファイター2のコーナーなどがあり，ゲームファンなら泣いて喜ぶ情報が，ぎっしり詰まっています。その他にも，企業紹介や，求人情報のページなどもあり，興味深い内容になっています。

その中でも，ビデオゲームのコーナーは注目です。最新ゲームの画面や，筐体の説明などが用意されていて，貴重な情報をたくさん手に入れることができます。最新の情報をいち早くキャッチできるのも，インターネットの楽しみの一つでしょう。

NEC 98INFORMATION

http://www.nec.co.jp/



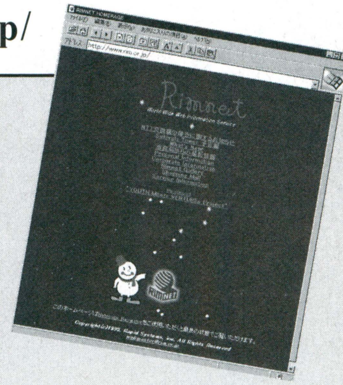
ベーマガ編集部としては，NECのホームページも見のがせません。98ユーザーにとっては，より身近に感じるページと言えるでしょう。もちろん，新製品の情報も充実しているので，ぜひともチェックしておきたいホームページです。

インターネットのホームページということを意識しているのか，とくにモデムなどの通信機器関連が数多く紹介されています。現在の通信速度に不満のある人は，お目当ての製品を探してみるのもいいでしょう。

その他にも，月ごとの星占いや，クイズなど，98ユーザーでなくても楽しめるコーナーも用意されています。

Rimnet World Wide Web Information Service

http://www.rim.or.jp/



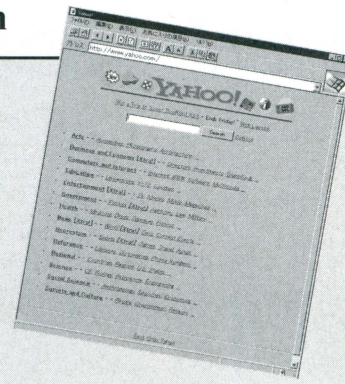
インターネットへの接続をサポートしてくれるプロバイダも，ホームページを用意しています。アクセス・ポイントの新設や，新しいサービスの案内など，アクセスに欠かせない大切な情報がつまっています。

ここで紹介するリムネットのホームページは，情報だけでなく，見やすいページ構成が特徴です。ページを一画面ほどの大きさで構成し，スクロールさせることなく，ポンポンとすばやくページをジャンプして見ていくことができます。

縦に長いページ構成にくらべると，スクロールさせない分，楽に見ることができます。自分でホームページを作成しようと考えている人は，ぜひ参考にしてみてはいかがでしょうか。

Yahoo

http://www.yahoo.com



インターネットは，世界中へアクセスできるのですから，海外のホームページも見てみたいですよね。そこで登場するのが，Yahoo（ヤフー）と呼ばれる，海外の検索ホームページです。

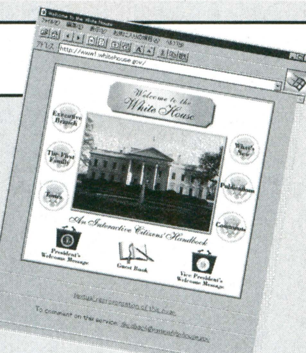
検索したい英単語を入力して，“search”のボタンをクリックすれば，その英単語に関連のあるホームページを検索してくれます。

“movie”や“pops”，“dance”など，自分の趣味や好きなことを入力して，海外ではどんなものが主流か見てみるのもいいですね。

ただし，このYahooはもちろん，検索されたホームページも英語で書かれているので，英文の読解能力が高いか，翻訳ソフトがないと，楽しみが半減してしまうかもしれません。これを機会に，英語をもっと勉強してみるのもいいでしょう。

WhiteHouse

http://www.whitehouse.gov/

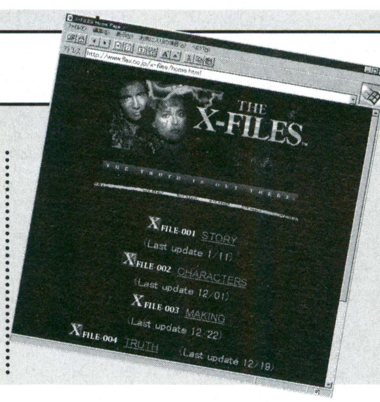


ここで紹介しているのは，正真正銘，アメリカのホワイトハウスが用意しているホームページです。ここでは，なんと大統領あてに直接メールを送ることができます。また，大統領のメッセージや，大統領のピンナップ写真を見ることもできます。

TVなどで見ると，高い柵に囲まれているホワイトハウスも，インターネットでは，こんなに開放的です。アメリカの国内外を問わず，誰でも自由に大統領に手紙を送ることができるので，あなたも英語を勉強して，手紙をだしてみましょう。大統領から返事がもらえるかもしれませんよ。

THE X-FILES

http://www.flex.co.jp/x-files/home/html



昨年から日本でもオンエアされ，好評を博しているアメリカのTVドラマ，『THE X-FILES』のホームページです。ドラマのモデルとなった事件や，世界のミステリー・スポットが紹介されており，ホームページに漂う不思議な雰囲気もドラマそのもの。

これからのドラマの展開や，出演している俳優，制作の総指揮をとっていた監督のコメントが用意されており，ファンなら大満足の内容です。今後の放送予定なども見られるので，友達にちょっとした自慢もできそうです。

つぎのドラマの放映まで待てないという人は，このページでTHE X-FILESの雰囲気を思う存分味わってください。

今すぐ楽しみたいならココへ行け！

インターネット体験スポット

インターネットが気軽に楽しめることで人気を呼び，流行のきっかけにもなった，インターネット体験スポットが，急速にその数を増やしています。また，インターネットと連動したイベントも行なわれていて，ますますインターネットから目が離せません。

まだ経験したことのない人は，ここで紹介するイベントや体験スポットで，インターネットを楽しんでみてはいかがでしょうか。

NTT POWERNER groove @ light speed

インターネットを取り入れた，まったく新しい音楽イベント。電話やFAX，インターネットを使って，イベントに関する情報を手に入れたり，イベントに参加したりできるのが特徴的です。電話などで寄せられた意見は，今月行なわれるライブの内容に反映されるようになっています。

イベントのメインであるライブでは，その模様をインターネットでリアルタイムに世界へ発信する他，ライブ会場にもパソコンを設置。来場者は，自由にインターネットが楽しめる予定です。

このイベントは3月31日まで続けられ，その内容は，定期的にインターネットのホームページで報告されます。

インターネットを利用することで，世界中の人が同時にライブを楽しめるという，これまでにないイベント形式が誕生しました。インターネットの可能性が，また一つ広がる試みと言えます。

■アクセス方法
☎/FAX　03-3663-7701
インターネット　http://www.ntt-ad.co.jp/ntt-powernet/

■ライブ・イベント
groove @ light speed “LIVE”
開催日時　2月24日（土）
開場　18:00
開演　19:00〜
会場　恵比寿ガーデンホール

入場を希望する人は，住所・氏名・年令・職業を明記の上，以下のあて先までハガキでご応募ください。

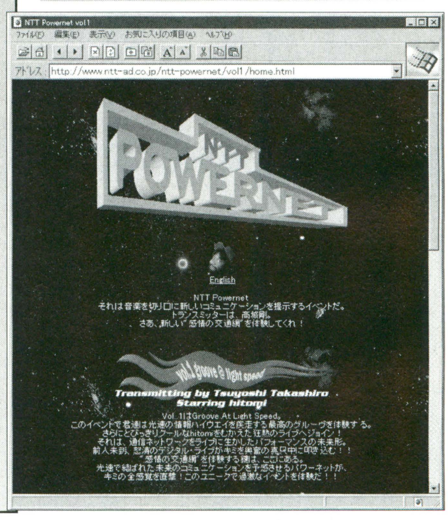
●あて先
〒102-80
TFM事業部
『NTTパワーネット hitomi ライブ係』

●応募締め切り　2月14日（当日消印有効）

■イベント内容に関する問い合わせ
NTTパワーネット事務局
☎03-5423-0731



▲ライブには，大人気のアーティストhitomiが出演する。インターネットだけでなく，音楽も楽しめるぞ



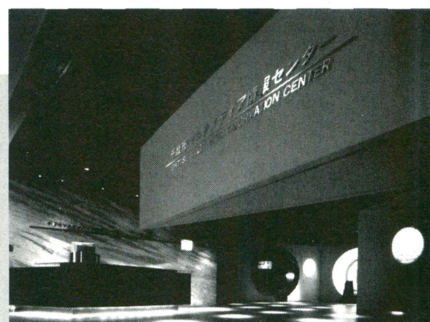
インターネット体験スポット

千歳市マルチメディア情報センター

住所：北海道千歳市美々新
　　　千歳空港 ターミナルビル4F

■営業時間　10:00〜18:30
■定休日　月曜，月の最終金曜
■利用可能サービス　WWWが利用可能
■利用料金　無料
■問い合わせ　☎0123-27-9882

インターネットの他にも，最新のマルチメディア機器が用意されており，CG，アニメーションなどの製作過程を知ることができます。また，有料でマルチメディア・タイトルの制作ができるようになっています。千歳空港内にあるので，旅行などで北海道を訪れた際には，ぜひ立ち寄ってみてください。



エレクトロニックカフェ・トウキョウ

住所：渋谷区道玄坂1-18-3フジビル37 B1

■営業時間	20:00～レイトタイム
■定休日	日曜，祝日
■利用可能サービス	WWW, FTP, Telnet
■利用料金	2,000円から2,500円
■問い合わせ	☎03-5489-5551

インターネット・カフェの先駆者的存在。ゆったりとしたレイアウトで，落ち着いてインターネットを楽しむことができます。客層も，若い人からビジネスマン，外国人など，実にさまざま。中には，遠く離れた家族と連絡を取るために，ここを利用している外国人もいるそうです。

ドリンクを注文できるので，ジュースを飲みながら仲間とインターネット談義に花を咲かせるのもいいでしょう。



T·ZONE 電脳喫茶

住所：千代田区外神田 4-3-3
T·ZONEミナミ 7F

■営業時間	10:30～18:30
■利用可能サービス	WWW,Telnet
■利用料金	500円／30分
■問い合わせ	☎03-3257-2690

秋葉原でも一際大きいパソコン・ショップT-ZONEミナミの7階にあるインターネット体験スポット。常時インストラクターがいるので，わからないことがあればすぐに教えてもらうことができます。インターネットははじめてという人でも安心です。電気街での買い物に疲れたら，WWWを見ながら休憩というのもいいですね。



静岡県マルチメディア情報センター

住所：静岡県浜松市村櫛町4598

■営業時間	9:30～16:30
■定休日	月曜，祝日の翌日
■利用可能サービス	WWW, FTP
■利用料金	無料
■問い合わせ	☎053-484-4080

静岡の浜名湖畔にある，インターネット体験スポット。バーチャル・リアリティ，CG，ビデオ撮影，編集などの設備もあり，一日中遊べるスポットです。

とくに製作設備に関しては，体験だけでなく，有料で実際に使用することも可能です。デジタル・クリエイターをめざす人なら，一度は見学しておきたいスポットです。



サイバーウイング

住所：大阪府大阪市中央区博労町4-2-15
ヨドコウ第2ビル3F

■営業時間	10:00～20:00
■定休日	日曜，祝日
■利用可能サービス	WWW
■利用料金	600円／30分 60分以上は，500円/30分
■問い合わせ	☎06-251-8604

サイバーウイングは，マイクロソフト公認のパソコン教室。インターネットが楽しめる他，さまざまなセミナーが用意されているので，これからパソコンをはじめるという人にオススメです。

インターネットをもっと楽しみたい人は，ホームページ作成のセミナーを受けてみるのもいいでしょう。

昼休みや夕方になると，学生やサラリーマンをはじめ，たくさんの人がインターネットを楽しみにやってきます。たくさんの人と，にぎやかにインターネットを楽しむのも，おもしろそうですね。



リムネット九州 インターネット体験ルーム

住所：福岡県福岡市博多区博多駅前1-9-3

■営業時間	13:00～18:00
■定休日	土曜，日曜，祝日
■利用可能サービス	WWW
■利用料金	無料 （電話予約が必要です）
■問い合わせ	☎092-474-8905

先ほども紹介したプロバイダ，リムネット九州のショールームです。インストラクターが，わかりやすくていねいに教えてくれます。プロバイダのショールームだけあって，一般的な知識から，より高度な利用法まで幅広くインターネットの疑問に答えてくれます。

事前に電話予約が必要ですが，予約した時間内は，他の利用者がいないので，ゆっくりとインターネットを楽しむことができます。

興味のある友達をさそって，一緒にインターネットを体験しましょう。



BMネットワークTODAY ◆次回予告◆

BMネットワークTODAYでは，これからもインターネットに関する情報を随時お伝えしていきます。

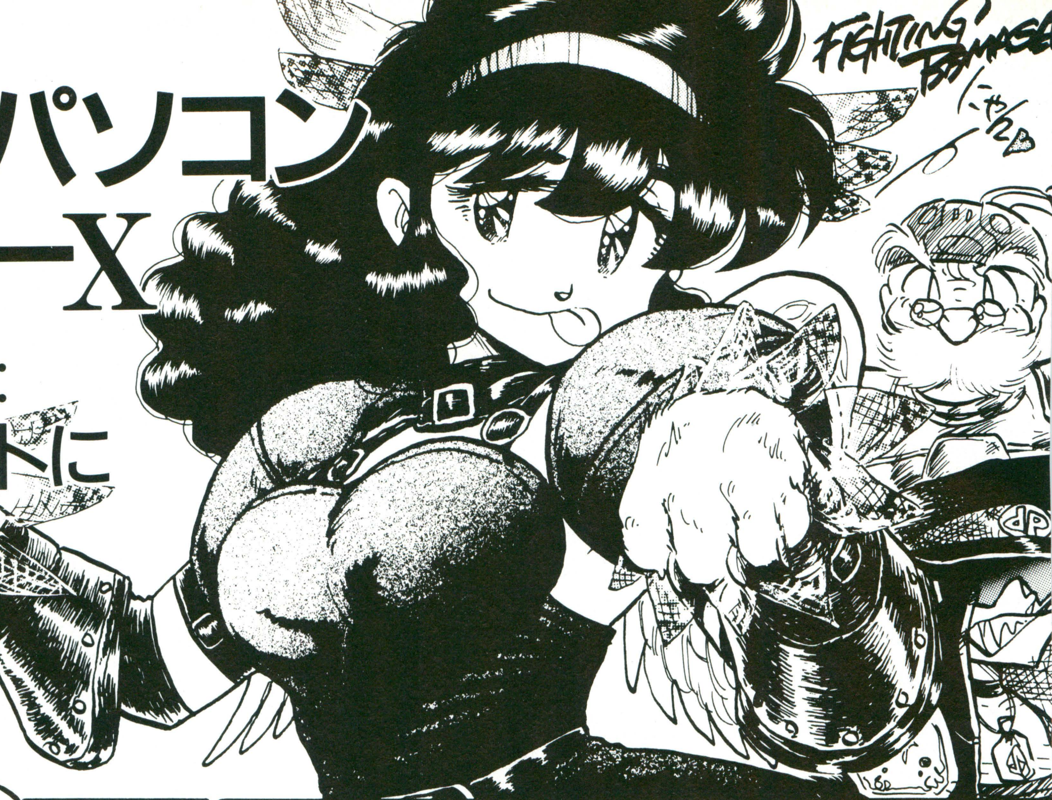
さて，次号からは，『ホームページを作ってみよう！』と題して，自分だけのホームページ作成法を紹介したいと思います。

乞うご期待！

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #10:「インターネットに何がある?」

BY くり ひろし





★「ザ・インターネット」という映画は観ましたか?インターネットというよりは個人情報のデータベースとネットワークセキュリティ(安全保持)をネタにした作品なのですが…まぁ,ちょっとオーバーですが,インターネットの広がりと奥の深さを感じるにはいいかもしれません。じつは,一般のネットワークから軍事ネットワークへの接続なんかを扱った映画はすでにいくつも作られています。結構昔の映画ですが Shall we play a game? のキャッチですっかり有名になった「ウォーゲーム」なんかがそうですね(これのおかげでShall we play a game?って突然画面表示してくるコンピュータウィルスまで出現したのは知る人ぞ知る…かな?)。

★インターネット上で利用できるサービスはほんとうにたくさんあります。WWWページの数もこの1年で急激に増加しています。どこにアクセスすればどんな情報が得られるかを調べるのが大変ですが,インターネット用のイエローページ(BBS電話帳)も出版されているし,インターネット上にも検索を専門としているWWWが存在しています。

★インターネットに接続する準備(プロバイダとの契約)はそんなに難しくはありません。ふつうの電話回線を使うのであれば,アクセス用のブラウザソフトを入手して(無料で入手できるものもありますが,サポートのことを考えてメーカー製のものが良いでしょう),プロバイダに契約申込書を送るだけです。パソコン通信もそうですが,クレジット・カードが必要な場合が多いようです。インターネットには有料のサービスも多いので,おサイフとよく相談しましょう。

★大手のパソコン通信ではインターネットへの接続サービスを実施しています。telnetやFTP, NetNewsなどの,文字ベースのサービスに限られますが,とりあえず試して雰囲気をつかむのもいいかも。



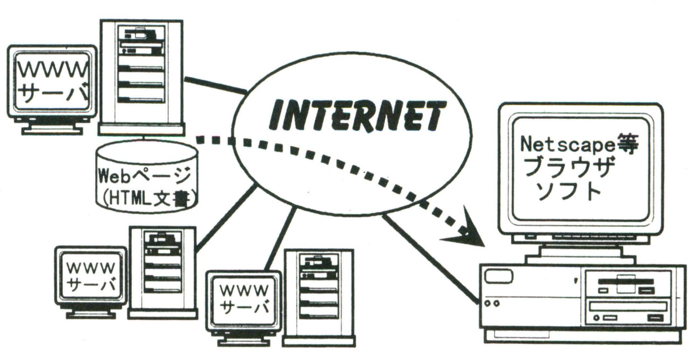
WWW（World Wide Web）

今,インターネットを紹介するときには必ずといっていいほど引き合いにだされるサービスで，インターネットといえばWWWと思われているくらい有名になった文字・画像・音声・動画とおよそあらゆる情報伝達手段を使える，まさしくマルチメディア対応の情報サービスです。

そもそもはCERN（欧州素粒子物理学研究所）で開発されたもの。Netscapeなどの専用のブラウザソフトでアクセスすることで，インタラクティブに情報を得ることが可能です。WWWの最大の特徴は，その名のとおり，世界中（World Wide）に存在する，WWWを提供するコンピュータ（Webサーバといいます。 サーバとはサービスをするもののことをいいます。Webのサービスをするから Web サーバなのです）どうしをクモの網（Web）が張るようにつながりを持たせていることです（「リンクを張る」といいます）。

WWWのひとつ一つをWebページと呼びますが，その出発点にあたるページがそれぞれのホームページといいます。

WWWのしくみ



〈パソコン通信では…〉
なんと該当するものはありません。WWWがもてはやされる理由もそこにあります。いままで使えなかった情報を使えるのですから！
…さて，WWWの画面は，最近のベーマガの表紙のパソコンの画面をよく見てください。実はメーカーのWWWページなんですよ！

電子メール(E-mail)

文章を中心にした電子郵便です。インターネットに接続されたコンピュータは世界でただ一つの名前（ドメイン名といいます）をもち，そのコンピュータの利用者名を組み合わせた「メールアドレス」に対してメールを送ることができます。

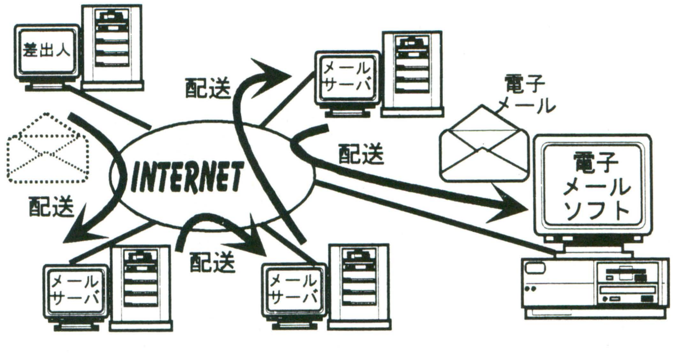
インターネットに接続されていれば世界中およそどこのアドレスでも，多少時間がかかることはありますが（数分から1〜2日），各地のコンピュータを経由して届けられます。複数の人にメールを同時に送るメーリングリストと呼ばれるサービスもあります。

電子メールを配送する役割を持ったコンピュータのことを，メールサーバといいます（メール配送のサービスをしているから）。プロバイダのコンピュータも，もちろんメールサーバの役割をはたしています。

インターネットをつかいはじめて,本当に驚くのは電子メールが本当に世界中のどこにでも届くことです。

もちろん，パソコン通信の電子メールともやりとりができちゃいます。

電子メールのしくみ



〈パソコン通信では…〉
もちろんおんなじ電子メールです。パソコン通信の電子メールはあくまでも「同じ」ホスト・コンピュータのユーザーどうしで，しかも実際にはメールは届けられるのではなくて相手のメールボックスにメッセージを入れるだけです。インターネットでは,「本当に」届けられます。

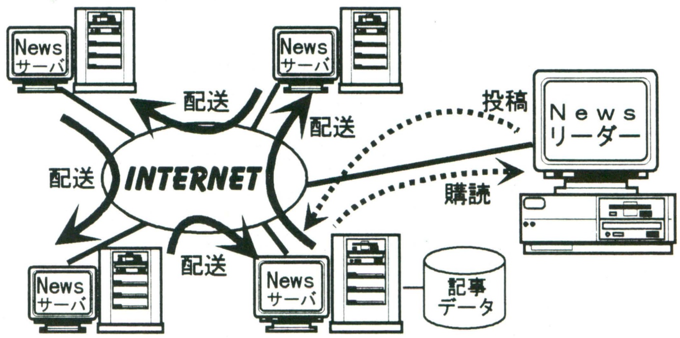
NetNews(Network News System)

ニュースと読みますが，別に新聞ではありません。

新聞のシステムを参考に開発されたためにこのような名前になっているのです。パソコン通信の電子会議室のもっとも大規模なもので，趣味や学問，日常生活から政治，コンピュータなど非常に多くの項目（ニュースグループといいます）に分かれていて，それぞれで意見を読んだり発言（投稿といいます）したりする，マスメディア的な情報システムです。一つのメッセージを同時に複数の項目（ニュースグループといいます）に送ったりすることも可能です。基本的に発言は全世界に配送されていきます。

インターネットの情報の伝達方式をよく「バケツリレー」とたとえる人がいますが，NetNews の記事配送方式はまさしくバケツリレーに似ているかもしれません。しかし最大の違いは，バケツの水は途中で増えたりしませんが，NetNewsのバケツ（?）は途中で水(記事)が増えていくのです（実はバケツリレーとはだいぶ違う部分もありますが，元の発想は同じです)。

NetNewsのしくみ



〈パソコン通信では…〉
パソコン通信の電子会議室では発言はすべてホストコンピュータにたくわえられていて，それをみんなで読み書きします。NetNewsの場合は，一時的に記事をたくわえてさらに新しい記事を加えて，次のコンピュータに配送する（プロバイダのコンピュータもそうです）ものをニュースサーバ（Newsのサービスをするから）と呼んでいます。

FTP(File Transfer Protocol Service)

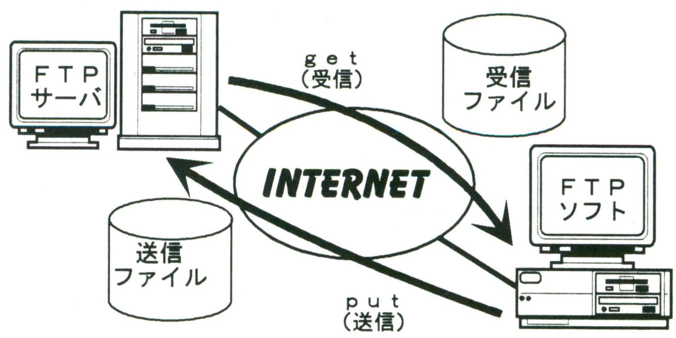
もともとはファイル転送のプロトコル(とりきめ)の略称でしたが，一般にはファイル転送(transfer)をするサービスおよびそれに使うソフトのことをいいます。

ファイル転送とは,文字どおりコンピュータのファイルをこちらとあちらでやりとりすることです。

FTP というファイル転送のための専用のプログラムで相手コンピュータ(画像データやプログラムなどのファイルをたくわえて，FTP のサービスをしているから，FTP サーバと呼びます）からファイルを持ってきたり，こちらからファイルを送ったりします。

フリーウエアやシェアウエア，パソコン周辺機器のデバイスドライバの提供など，活発に利用されている代表的なサービスです。WWWと電子メール，NetNewsとこのFTPができればインターネット上のほとんどのサービスが利用できているといえるでしょう（もちろん,「今のところは」ですよ！）

FTPのしくみ



〈パソコン通信では…〉
データライブラリがFTPサーバに相当します。FTP ではダウンロード/アップロードのかわりにget/putというコマンドを使います。bplusやxmodemといったパソコン通信でもおなじみのプロトコルを使えるものもあります。



Telnet（端末サービス）

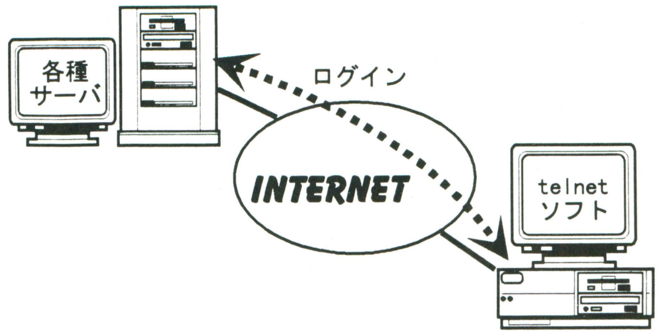
文字（テキスト）のみで使う端末サービスです。

インターネットに接続されたコンピュータにアクセスする手段の基本中の基本で，利用を許可されているコンピュータに対して，telnetという端末ソフトを使って，自分のパソコンを接続します。telnet という名前はかつて電話回線をつかってアクセスしていた時代のなごりなのです。

telnetが使えるということは，すなわち世界中のあらゆるコンピュータにアクセスすることが可能だということなのです(ただし，アクセスが許可されるかどうかはまた別問題ですよね)。

WWWもなにもなかったころは，telnetとfrpくらいしか使えるサービスはありませんでしたが，文字ベースのアクセスなので性能が低かったり，グラフィック能力のないパソコンでも十分ネットワークを利用することができたのです。もちろん現在でもおそらく最も重要なソフトです。

Telnetのしくみ



〈パソコン通信では…〉
termなどの文字ベースの基本的なアクセスソフトが相当します。これさえあれば多少使いにくいけど，とにかくアクセスはできる，パソコン通信のホストに接続できる…telnetもまったく同じ位置づけです。必要最小限の機能のみを持っているのです。



POWER UP!

パソコン・システムパワーアップ大作戦

グラフィック・アクセラレータ・ボード編

Windows95の導入をきっかけに，CPUやメモリなどをパワーアップした人は多いと思いますが，グラフィックの性能をパワーアップした人は意外と少ないのではないでしょうか。

しかし，Windows95を使ううえで640×480ドットでは画面がせますぎますし，デジタル・ビデオを見るのに多色表示は欠かせません。

その他にも，Windows95上でゲームを高速に動かすDirectDraw(ダイレクト・ドロー)や，パソコンでポリゴン3Dゲームを楽しむことのできる3Dアクセラレータなども登場しています。

今回は，パソコンをより楽しくするグラフィック・アクセラレータ・ボードを紹介してみたいと思います。この機会にグラフィック・アクセラレータ・ボードをパワーアップしてみてはいかがでしょうか。

グラフィック・アクセラレータの役割

グラフィック・アクセラレータ・ボードは，パソコンの表示機能を担当する装置です。主にWindowsにおいてその能力を発揮するので，“ウィンドウ・アクセラレータ”などと呼ぶ場合もあります。

以前はグラフィック・アクセラレータを搭載していないパソコンもあったのですが，Windowsの普及とともに，GUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェース）環境の高速化や，マルチメディア機能の充実が求められ，今やパソコンにはあたりまえの存在となっています。

グラフィック・アクセラレータ・ボードの役割は，いくつかに分けることができます。

①表示を高速にする

アクセラレータ（自動車のアクセルと同じで“加速”の意味がある）の名が示すように，表示の高速化がまずあげられるでしょう。

Windowsのような画像表示を重視したインターフェースでは，いくらCPUを高速化しても，画像表示が遅くては話になりません。表示の高速化をすることは，とても重要です。

②解像度を高くする

昔のPC-9801シリーズなどでは，640×400ドットの画面しか使うことができませんでしたが，Windows環境でグラフィック・アクセラレータ・ボードを使用することにより，1,024×768ドットといった広い画面を使用できるようになります。

ワープロ・ソフトや表計算ソフトなどを使っていると，「もっと画面が広ければいいのに」と思いますが，グラフィック・アクセラレータ・ボードを使うことによって，そんな願いをかなえることができます。

③表示できる色数を増やす

グラフィック・アクセラレータ・ボードは，画面上で同時に表示する色数を増やすことができます。色数の多いほうが，写真などをより自然に表現することができます。

④その他

その他にも，グラフィック・アクセラレータ・ボードの種類によっては，AVIファイルなどのデジタル・ビデオの再生を高速化する機能や，3Dグラフィックを高速表示する機能も搭載しています。

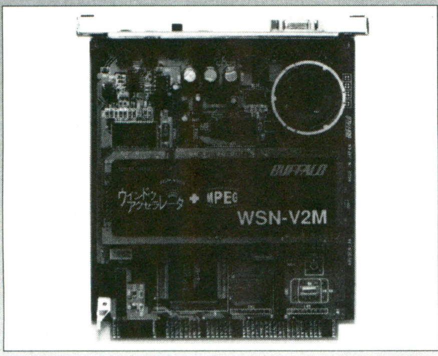
また，グラフィック・アクセラレータ・ボードに，サウンド機能など他の機能を搭載して，一つのスロットでさまざまな機能を拡張できる製品などもあります（**写真1**）。

性能はチップとメモリ容量で決まる

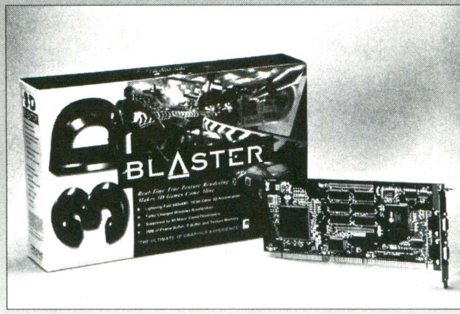
グラフィック・アクセラレータ・ボードには，グラフィックをコントロールするためのアクセラレータ・チップ（以降，チップと略）が搭載されています。このチップの性能によって，グラフィック・アクセラレータ・ボードの性能が大きく変わってきます。

少し前までは，32ビットのチップが使われていたのですが，最近では，ほとんどのグラフィック・アクセラレータ・ボードで，64ビットのチップを使用するようになっています。チップのビット数が大きいほど，そのグラフィック・アクセラレータ・ボードは，性能が高い（高速）ということになります。

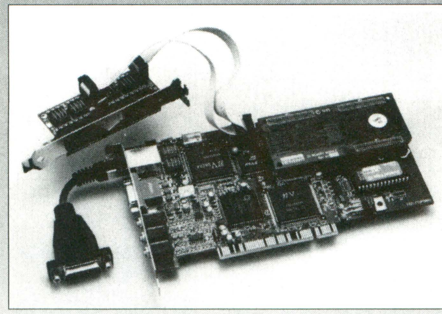
また，グラフィック・アクセラレータ・ボー



《写真1》メルコの『WSN-V2M』は，1枚のグラフィック・アクセラレータ・ボードにサウンド機能やMPEG（エムペグ）再生機能を搭載している



《写真2》クリエイティブメディアの『3D Blaster』は，最近の3Dアクセラレータ・ブームの火付け役的製品だ



《写真3》ダイアモンド・マルチメディア・システムズの『Edge 3D』は，セガサターンのパッドがそのまま使える



《写真4》『Edge 3D』には，セガの人気ゲーム『バーチャファイターリミックス』と『パンツァードラグーン』が同梱されている

ドに搭載されているメモリの容量も，性能をはかる上で重要な要素です。

メモリ容量は，先ほどグラフィック・アクセラレータ・ボードの役割の中で述べた，解像度と同時発色数に密接に関わっています。

たとえば，2Mバイトのメモリを搭載したあるグラフィック・アクセラレータ・ボードの場合，640×480ドットの解像度では1677万色を同時発色できますが，1,024×768ドットの解像度では65,536色までしか同時に表示できなくなります。広い画面で操作したいときは，表示できる色数が減ってしまい，逆に色数を優先させると，解像度が低くなってしまうわけです。

ですから，とくにグラフィック系のソフトやビデオ編集ソフトなどを使うことが多い人は，メモリ容量の多いものを選ぶと良いでしょう。ただし，グラフィック・アクセラレータ・ボードの種類によっては，後からメモリ容量を増設することのできるものもあります。

通常は，2Mバイト以上のメモリがあれば十分でしょう。

これからのパソコン・ゲームを支える2大最新技術

Windows95の登場とともに注目を集めているグラフィックの最新技術が，『DirectDraw』と『3Dアクセラレータ』です。ゲームにも欠かせないこれらの技術がいったいどんなものなのか，簡単に紹介することにしましょう。

●DirectDraw

DirectDrawとは，マイクロソフトの提唱するグラフィック・インターフェースのことで，主に2Dのゲームを高速に描画することができます。

DirectDrawがその能力を発揮するには，グラフィック・アクセラレータ・ボードとそのドライバがDirectDrawに対応している必要があります。DirectDraw対応の環境にて，DirectDraw対応のゲームソフトを動かすことにより，アーケード・ゲームさながらのなめらかな動きのゲームを楽しむことができます。

現在，DirectDrawに対応したグラフィック・アクセラレータ・ボードは，以下のようなものがあります。

◆カノープス：Power Window T64V, 968PCI，868PCI／VL，864PCI／VL

◆アイ・オー・データ機器：PCIバス&VLバス接続のGAシリーズすべて

これらのボードを持っていて，DirectDraw対応のドライバを持っていない人は，この後に紹介するドライバの入手方法を参考にして，最新のドライバを導入するといいでしょう。

また，その他のボードのドライバについても，順次開発を行なっていくとのことなので，期待して待ちましょう。

●3Dアクセラレータ

最近注目を浴びており，ベーマガでも何度も取りあげているので知っている人も多いと思いますが，パソコン用の3Dアクセラレータ・ボードが，各社から続々と発表されています。

3Dアクセラレータ・ボードは，3Dに必要な演算をハードウエアで行なうことにより，3DCGを高速に描くことができます。そのため，パソコン上で『バーチャファイター』などの3DCGを利用したゲームを快適に動かすことができます。

現在発売している3Dアクセラレータは，つぎの3種類があります。

◆クリエイティブメディア：『3D Blaster』（写真2）

◆ダイアモンド・マルチメディア・システムズ：『Edge 3D』（写真3）

◆MATROX：『MGA Millennium』

その他にも，すでに『レイブレーサー』の移植が決定しているNEC製の3Dアクセラレータや，カノープスの『Power Window 3D』といったように，各社から発売が予定されています。

注意して欲しいのは，現在発表されている3Dアクセラレータ対応のゲームは，ほとんどがそれぞれのボード専用であるという点です。たとえば，『バーチャファイター』で遊ぶためには，今のところダイアモンド・マルチメディア・システムズの『Edge 3D』を買うしかないというわけです（写真4）。

グラフィック・アクセラレータ・ボード 基本用語解説

解像度：画面の細かさを指す。画面上に表示するドット数が多いことを解像度が高い，ドット数が少ないことを解像度が低いという。

バス：グラフィック・アクセラレータ・ボードなどをはじめとした周辺機器などを接続する信号路。ここでは，Cバス，PCIバスなどを指す。

DCI：高速な表示のためのグラフィック・インターフェース。デジタル・ビデオなどを再生する際にとくにその威力を発揮する。ソフトウエアのみの対応と，ハードウエア・レベルでの対応があり，ハードウエアでDCI対応しているととくに高性能。

POWER UP! メーカー別 最新オススメ製品情報！

アイ・オー・データ機器

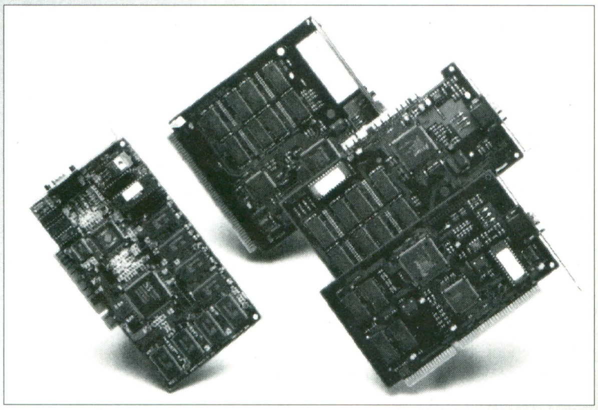
■問い合わせ先：新製品案内窓口
☎0762-60-1024

●GA-DRVシリーズ（写真1右）

アイ・オー・データ機器のグラフィック・アクセラレータ・ボード『GA-DRV』は，PCIバス，PC-98用Cバス，DOS／V用ISAバスという3種類のバスにそれぞれ対応した製品が発売されているので，自分のマシンに合った製品を選ぶことができます。

『GA-DRV』シリーズは，お手頃な価格ながらも，Trident社の64ビットチップ『TGUi9680』を搭載，ハードウエアDCIにも対応しています。

また，PCIバス対応の『GA-DRV2／PCI』に関してはDirectDrawに対応のドライバが準備されています。



《写真1》アイ・オー・データの『GA-968V』シリーズ（左）と，『GA-DRV』シリーズ（右）

●GA-968Vシリーズ（写真1左）

『GA-968V』シリーズは，S3社の64ビットチップ『Vision968』を搭載。『GA-DRV』シリーズよりもさらにハイスピードなグラフィック環境を実現できます。

GA-DRV2／PCI
GA-DRV2／98
GA-DRV2／ISA
価格27,800円（メモリ2Mバイト）

GA-DRV4／PCI
GA-DRV4／98
価格39,800円（メモリ4Mバイト）

GA-968V2／PCI
価格37,800円（メモリ2Mバイト）
GA-968V4／PCI
価格52,800円（メモリ4Mバイト）

もちろんハードウエアDCI対応，DirectDraw対応のドライバも用意されています。

メルコ

■問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター
☎052-619-1827（月～金 9：30～12：00，13：00～17：00）

●WGN-V2／V4，WGP-V2／V4（写真2）

メルコの『WGN-V2／V4』はPC-98用Cバス接続，『WGP-V2／V4』はDOS／V用PCIバス接続のグラフィック・アクセラレータです。

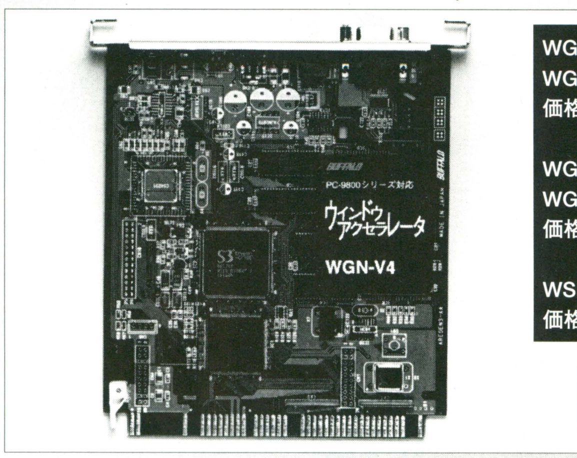
機能的にはほぼ同じで，S3社の64ビットチップ『Trio64V+』を搭載し，ハードウエアDCIに対応しています。

●WSN-V2

『WSN-V2』は，上記の『WGN-V2』にサウンド機能を追加した製品。単体でPCMサウンド機能を持っており，さらに別売りの『SRO-F』（価格6,000円）をボード上に取り付けることによってFM音源の演奏も可能となります。

また，同様に『MBO-D』（価格14,800円）をボード上に取り付けると，ハードウエアMPEG再生にも対応できます。

このように，1枚で多くの機能を持つこの製品は，スロットの空きが少ない人にピッタリの製品といえるでしょう。



WGN-V2
WGP-V2
価格28,000円（メモリ2Mバイト）

WGN-V4
WGP-V4
価格38,000円（メモリ4Mバイト）

WSN-V2
価格34,800円（メモリ2Mバイト）

《写真3》メルコの『WGN-V4』は，PC-98用のCバス接続だ。同機能でDOS／V用PCI接続の『WGP-V4』もある

カノープス

■問い合わせ先：Power Window専用ダイヤル
☎078-992-5846（月～金 10：00～12：00,13：00～17：00）

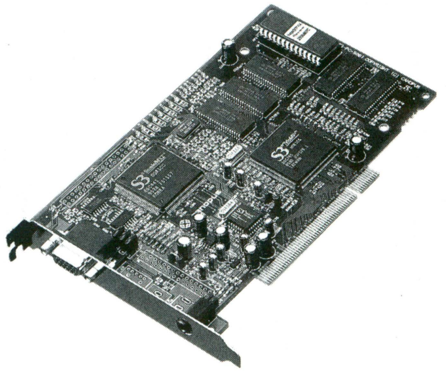
●Power Window T64V，T64V MP（写真3）

カノープスの『Power Window T64V』は，S3社の64ビットチップ『Trio64V+』を搭載しており，ハードウエアDCI，Direct Drawにも対応しています。

また，『Power Window T64V』に別売りの『MPEG VIDEO拡張ボード』（価格29,800円）を装着することで，ハードウエアMPEG再生とビデオ・キャプチャ機能を追加することができます。

また，これらの機能を標準搭載しながら低価格を実現した『Power Window T64V MP』も用意されています（キャプチャ機能はない）。

Power Window T64V
価格35,800円（メモリ2Mバイト）
Power Window T64V MP
価格49,800円（メモリ2Mバイト）



《写真2》カノープスの『Power Window T64V MP』は，MPEG再生機能を標準搭載している

パソコンショップに聞く！ **売れ筋グラフィック・アクセラレータはどれ？**

FIRST POINT 泊さん

住所：東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F
☎03-3251-4698

当店で売れているグラフィック・アクセラレータ・ボードは，アイ・オー・データ機器の『GA-DRV2／98』ですね。

近くにアイ・オー・データ機器のショールームがあることもあって，ショールームで見た製品を買いにくる人が多いのですが，その中でもこの『GA-DRV2／98』は，価格が手頃なこともあり，よく売れています。このGA-DRVシリーズには，PCIバス接続の製品もあり，こちらも売れているのですが，数ではPC-98シリーズのCバスに接続するタイプが，一番よく売れています。

PCIバスを搭載した最近のパソコンには，はじめから高性能なグラフィック・アクセラレータ・ボードが付いていることが多いので，そういった人よりは今までグラフィック・アクセラレータ・ボードを装備していなかった旧モデルのパソコンを持っている人が購入することが多いです。Windows95導入に際してという人も多くいらっしゃいます。

GA-DRVシリーズには，メモリが2Mバイトのものと，4Mバイトのものがあるのですが，2Mバイトのほうが売れていますね。値段が手頃なことと，通常は2Mバイトあれば十分だというようなことが売れている理由のようです。メモリが2Mバイトの製品を購入しても，後から2Mバイトのメモリを増設することができるのですが，GA-DRV用の増設メモリを買う人はあまりいませんね。

アイ・オー・データ機器のグラフィック・アクセラレータ・ボードを選ぶ人は，速度や信頼性などを理由に購入しているようです。

グラフィック・アクセラレータ・ボード以外に，グラフィック関連で最近売れているのは，メルコのMPEG再生ボード『MBN-D』です。ハードウエアMPEG再生機能と，オーバーレイ機能を持っているので，これ1枚でビデオCDを楽しむことができ，しかも価格が手頃なことから人気があります。

STAND-BY Ver. 2.0 工藤さん

住所：大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル
☎06-641-0505

グラフィック・アクセラレータ・ボードで売れているのは，アイ・オー・データ機器の『GA-DRV2／98』と『GA-DRV4／98』です。このGA-DRVシリーズには，PCIバス接続する高速な製品もあり，こちらを買う人もいらっしゃるのですが，数からすると98のCバスに接続するタイプの製品が一番売れています。

GA-DRVは，価格が手頃な点と，かつ高速であるというのが，売れている理由だと思います。

この製品はメモリ容量が2Mバイトのものと，4Mバイトのものがあるのですが，2Mバイトの製品のほうがよく売れています。2Mバイトあれば，通常は十分な性能ですし，足りないと感じても後から増設することができますから。ただ，増設メモリを購入する人はそれほど多くはないですね。

また，メルコから新しいグラフィック・アクセラレータ・ボードが発売されたのですが，現在のところは製品があまり入ってきていないこともあり，それほどの売れ行きではありません。

グラフィック・アクセラレータ・ボードを買う人は，Windows95にあわせてという人が多く，ODPやメモリなどと一緒に購入する人もいらっしゃいます。また，Windows95に対応した製品かどうかをよく質問されますね。

グラフィック・アクセラレータ・ボードに，サウンド機能などを内蔵した製品もありますが，そういった製品を買うよりは，サウンド機能＋SCSIインターフェースといったボードを購入して，グラフィック・アクセラレータ・ボードはその機能のみの製品を買うという人のほうが多いです。

私の個人的意見としては，製品を購入するときには，目的意識を持ってほしいと思います。何をしたいのかを明確にしてくだされば，その目的に最適な製品をオススメします。

グラフィック・アクセラレータ・ボードの接続に挑戦！

POWER UP!

バスのタイプに注意！

それでは，実際にパソコンにグラフィック・アクセラレータ・ボードを接続してみることにしましょう。

今回接続に使用したのは，アイ・オー・データ機器のグラフィック・アクセラレータ・ボード『GA-DRV2／ISA』です(**写真1**)。

GA-DRV2／ISAは，『TGUi9680』という64ビットチップと2Mバイトのメモリを搭載しており，ハードウエアDCI対応でなめらかなデジタル・ビデオの再生が可能なグラフィック・アクセラレータ・ボードです。

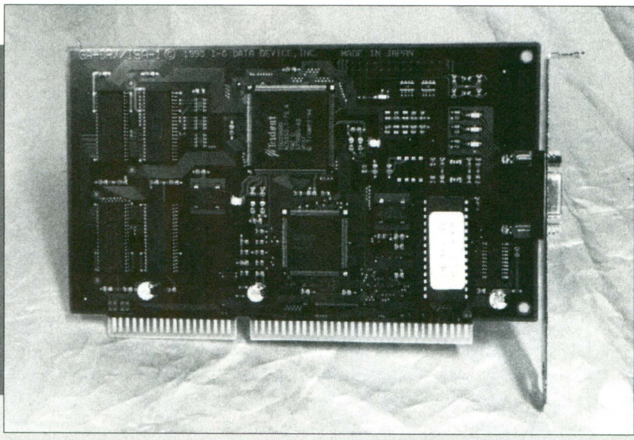
このGA-DRVシリーズには，PCI接続タイプの『GA-DRV2／PCI』という製品もあり，こちらは同じ価格ながらも，さらに高性能な製品となっています。

しかし，今回接続に使用した，富士通の『FMV-450sD2』(**写真2**)には，ISAバス，VLバスは付いているのですが，残念ながらPCIバスが付いていません。そこで，通常ならばISAバスよりも高速なVLバスにボードを接続したいのですが，今回はVLバス用のボードが入手できなかったため，ISAバスに接続をしました。みなさんも，自分のマシンに接続できるタイプのボードであるか十分確認してから購入するようにしましょう。

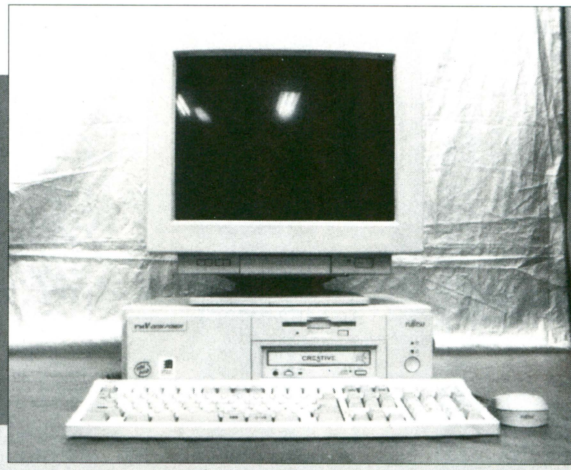
ボードの接続はとっても簡単!?

グラフィック・アクセラレータ・ボードの接続をするのに，何を用意すればよいのでしょうか。何か特別な機材を必要とするのでしょうか？

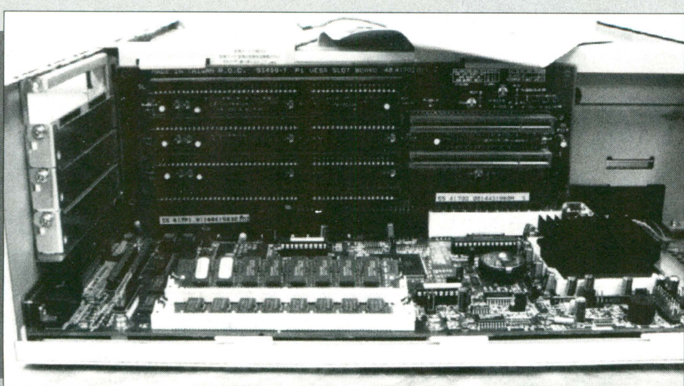
実は，接続はとっても簡単。必要なものといえば，パソコンのカバーを外したり，ボードを抜き差しする際にドライバーが1本必要なくらいのものでしょう。



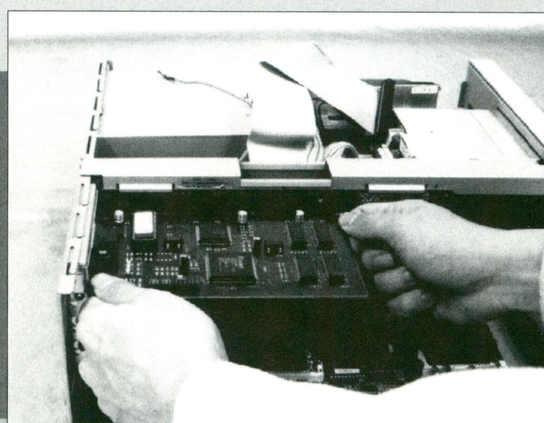
《写真1》今回接続に使用したアイ・オー・データ機器のDOS／Vパソコン用グラフィック・アクセラレータ・ボード『GA-DRV2／ISA』



《写真2》富士通の『FMV-450sD2』。PCIバスは搭載していないので，今回はISAバスのボードを使用した



《写真3》パソコンのカバーを外して，スロットを見たところ。ここにグラフィック・アクセラレータ・ボードを接続する



《写真4》スロットにボードを差し込む。あまり力を入れずに，少しずつ押し込もう

それではまず，パソコンのカバーを外してみましょう（**写真3**）。

つぎにボードをスロットに差し込んで……といきたいところですが，その前にしなければならないことがあります。古いグラフィック・アクセラレータ・ボードを取り外さなければなりません。古いグラフィック・アクセラレータが接続されたままでは，新しいボードを差し込んでも，正常に動作しません。

古いグラフィック・アクセラレータ・ボードがスロットに差し込まれている場合は，これを取り外します。スロットではなく，本体のマザーボードに直接取り付けられている場合には，「このグラフィック・アクセラレータは使わない」という設定をしなければなりません。この設定の方法は，パソコンによって異なるので，わからない人はパソコン本体のマニュアルを読んだり，パソコンのメーカーに問い合わせてくださいね。

古いグラフィック・アクセラレータを外したら，いよいよスロットにグラフィック・アクセラレータ・ボードを差し込みます（**写真4**）。

ボードによっては，この前にディップ・スイッチなどで設定をしなければならない製品もあるのですが，今回使用した『GA-DRV2／ISA』は，こういっためんどうな設定が一切ありません。

最後に，今までディスプレイを接続していたケーブルを外して，新しく差し込んだグラフィック・アクセラレータ・ボードのコネクタに接続します（**写真5**）。

これでハードウエアの接続はすべて完了です。とっても簡単なことがわかるでしょう？

続いて，ソフトウエアをセットアップします。これも簡単で，付属のセットアップ・ソフトを起動して，メニューに従って進めていったところ，10分ほどで終わってしまいました。

動画の再生がなめらかになった！

さて，せっかく接続したグラフィック・アクセラレータ・ボードなので，このボードを接続することでどのくらい性能があがったのかを試してみたいと思います。

編集部で作成した特別なソフトを使って，デジタル・ビデオの再生能力を測定します。この測定ソフトは，本誌別冊のBASIC Magazine CD-ROM Special収録のデジタル・ビデオを再生し，その再生結果を表示するものです。

なお，測定条件はともに640×480ドット，1,677万色とします。この条件でCD-ROM Specialのオープニング・ビデオを，2倍に拡大して再生してみましょう。

グラフィック・アクセラレータ・ボードの接続前は，画面描画が間に合わないのか，かなりぎこちない動きとなっています。結果は，**写真7**のとおり，全体の20%のコマしか再生できていません。

つぎに，グラフィック・アクセラレータ・ボードを接続してから試してみます。今度はかなりスムーズに動いています。結果は，なんと100%！（**写真8**）

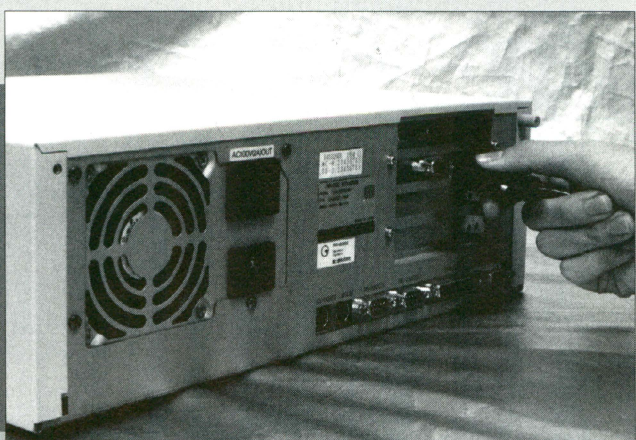
さすがにハードウエアDCIを搭載したボードです。デジタル・ビデオの再生能力がこれほど変わるとは思いませんでした。みなさんもぜひグラフィック・アクセラレータ・ボードの増設を試してみてくださいね。

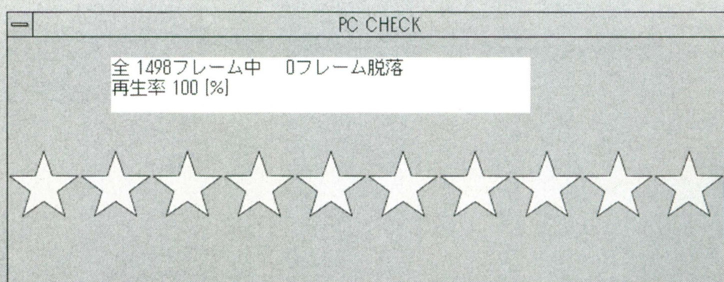


《写真6》本誌別冊のBASIC Magazine CD-ROM Specialのオープニング・ビデオを再生し，性能を試した



《写真7》接続前のテスト結果。無惨にも，5分の1しか再生できていない


《写真5》グラフィック・アクセラレータ・ボードとディスプレイを接続する。今まで使っていたコネクタはもう使わないぞ



《写真8》ただの1フレームも脱落せずに，完璧にビデオを再生している，接続後のテスト結果

POWER UP!

最新ドライバを入手せよ！

Windowsにはドライバが必要不可欠

グラフィック・アクセラレータ・ボードをWindows上で使用する場合，“ドライバ”という，周辺機器を使用するための専用ソフトウエアが必要となります。そのボード専用のドライバがないと，せっかくグラフィック・アクセラレータ・ボードを接続しても，Windowsを使うことができません。

また，ドライバが良くないと，せっかく高速なグラフィック・アクセラレータ・ボードであっても，その力を100%発揮できない場合があります。

Windows95とWindows3.1では構造が異なるために，それぞれ専用のドライバが必要です。Windows3.1からWindows95に移行するときは，Windows95用のドライバを手に入れなければなりません。最近では，グラフィック・アクセラレータ・ボードの製品の多くは，Windows3.1用とWindows95用の2種類のドライバを付属しています。

また，グラフィック・アクセラレータ・ボードによっては，Windows95のパッケージの中にそのボードのドライバがすでに含まれていることもあります。それ以外の場合は，Windows95のドライバをどうにかして手に入れなければなりません。

また，新技術の登場とともに，ドライバが新しくなったり，新たにより高性能なドライバが開発されるといったこともあるので，すでにWindows95用のドライバを持っている人でも，新しいドライバを入手しておいたほうがいいでしょう。

そこで，このページでは各メーカー別に最新のドライバを入手する方法を紹介しています。これを読んで，自分にあった方法で最新ドライバを手に入れてください。

カノープス

■問い合わせ先
Power Window専用ダイヤル
☎078-992-5846
月曜～金曜，10:00～12:00，13:00～17:00

パソコン通信を利用できる人は，つぎの二つのネットワークにて，最新ドライバを手に入れることができます。

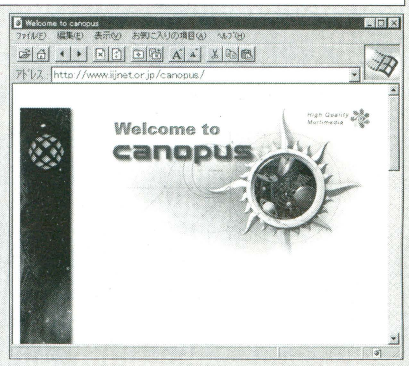
●NIFTY-Serve：PCベンダーステーションAデータライブラリ6番
コマンド：GO SPCVA

●日経MIX
コマンド：canopus／library

2月初旬には，インターネットでもドライバの入手が可能となります（http://www.iijnet.or.jp/canopus）。

パソコン通信をしていない人には，手数料2,060円（税込み）にて，ドライバをフロッピーディスクにて郵送するサービスを行なっています。

申し込み方法についてですが，ユーザー登録を済ませてある人には，すでにダイレクトメールが届いているはずです。届いていない人は，カノープスFAX情報サービス（☎078-992-5311：情報番号6102＃）で申し込み方法を入手できます。



カノープスのホームページは開局したばかり。最新のドライバや新製品情報を手に入れよう

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

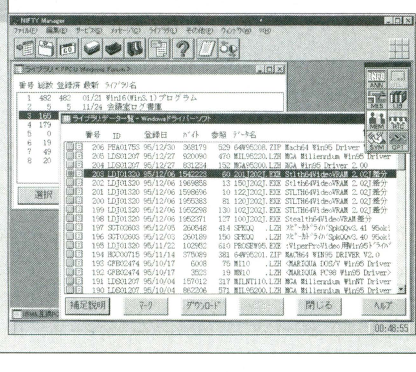
■問い合わせ先
☎03-5695-8401

ダイアモンド・マルチメディア・システムズのグラフィック・アクセラレータ・ボード『Edge3D』は，製品にWindows95のDirect Draw対応ドライバが付属しています。

それ以外のボードのドライバに関しては，NIFTY-Serveでドライバを入手可能です。

●NIFTY-Serve
コマンド：GO FPCUWIN（3番ライブラリ）

また，ユーザー登録を済ませているユーザーには，ダイレクト・メールにて通知されています。


ダイアモンド・マルチメディア・システムズの製品の最新ドライバは，NIFTY-Serveで入手できる

アイ・オー・データ機器

■問い合わせ先
バージョンアップ窓口
☎0762-63-7070

アイ・オー・データ機器製品の多くのドライバは，Windows95に入っています。しかし，自分が持っている製品のドライバがその中に含まれていなかったり，さらに新しいドライバが存在する場合などは，以下の方法でドライバを入手することができます。

パソコン通信を利用できる人は，つぎのネットワークにアクセスすることで，最新のドライバを入手することができます。

●**NIFTY-Serve**：PCベンダーステーションB
コマンド：GO SPCVB
●**IOS-NET**：0762-64-9234
●**アイオー☆倶楽部**：03-3252-9234
ゲストログインでも入手可能
●**日経MIX**：io.data会議室
コマンド：io/2lib

また，インターネットにアクセスできる人は，アイ・オー・データ機器のインターネット・ホームページ（http://www.iodata.co.jp/）でも最新ドライバの入手が可能です。

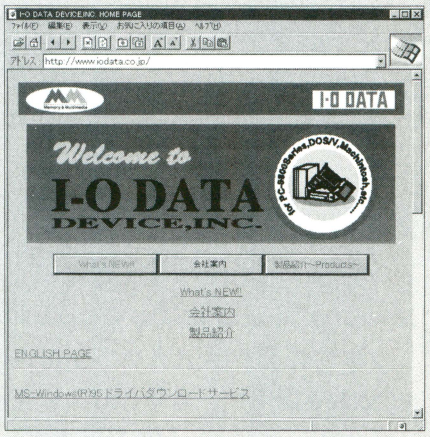
パソコン通信を利用できない人でも，パソコン・ショップにあるアイ・オー・データ機器提供のパソコン診断ソフトのデモを行なっているパソコンからドライバを手に入れることができます。近くに大型のパソコン・ショップのある人は，問い合わせてみると良いでしょう。ただし，ドライバを持ち帰るためのフロッピーディスクは，各自で用意してください。

また，東京近郊の人は，秋葉原にあるアイ・オー・データ機器のショールームでもドライバが手に入ります（住所：東京都千代田区外神田1-15-16秋葉原ラジオ会館7F）。

パソコン通信をしておらず，近くにパソコン・ショップもないという人は，アイ・オー・データ機器のバージョンアップ窓口に申し込むという方法があります。どの製品のドライバがほしいのかを明記した紙と390円切手を同封して，以下のあて先にお送りください。

■あて先
〒920
石川県金沢市桜田町24街区1
(株)アイ・オー・データ機器
バージョンアップ窓口
Win95ドライバソフト送付係

また，Windows95使用の際に起こるトラブルの対処方法をまとめた『Windows95トラブルシューティング』を，前述のネットワークやFAXサービスにて引きだすことができます。



アイ・オー・データ機器のインターネット・ホームページ。ここからもドライバをダウンロードすることができる

●**自動FAXサービス**
資料コード番号：9501#（Windows95トラブルシューティング）

FAX番号

金沢：0762-60-5454	**福岡**：092-282-2488
札幌：011-700-5571	**名古屋**：052-339-1616
東京：03-3254-9600	**大阪**：06-368-2727

メルコ

■問い合わせ先
インフォメーションセンター製品総合案内
☎052-619-1827

パソコン通信ができる環境の人は，つぎの二つの商用ネットにアクセスすることで，最新ドライバのダウンロードをすることができます。

●**NIFTY-Serve**：メルコステーション
コマンド：GO SMELCO
●**PC-VAN**：MELCO情報ステーション
コマンド：J MELCO

また，インターネットのメルコのホームページでも，最新ドライバの入手が可能です(http://www.melcoinc.co.jp/what/what.html)。

パソコン通信ができないという人は，メルコ製品のWindows95用ドライバを集めた『Windows95対応ドライバ集&Windows95導入ガイドブック』が価格1,500円にて発売中です。このドライバ集は，メルコ製品を扱っているパソコン・ショップで購入することができます。これは現在第2版となっており，ドライバのバージョンアップとともに順次新しいものを発売する予定です。

また，近くにパソコン・ショップのない人のために，上記のドライバ集を通信販売しています。インフォメーションセンターの備品購入窓口（☎052-619-1833）に電話すると，ドライバ集と振込用紙が送られてくるので，後から料金（送料・消費税込み1,815円）を振り込みます。



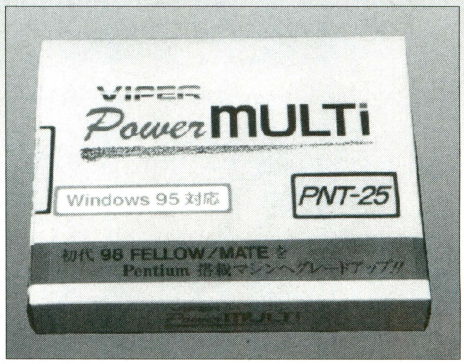
メルコのホームページ。最新ドライバの入手が可能だ

旧機種を手放せないあなたに！

Windows95対策 CPUパワーアップ大作戦

● 今月のターゲット

PC-9801BX2(i486SX-25MHz)



VIPER Power MULTi PNT-25
価格：53,000円

◆問い合わせ先◆
アセットコア・テクノロジー（株）
☎045-473-5281

2年前に発売されたPC-9801BX2（98FELLOW）は，CPUに486SX-25MHzを採用し，当時としては驚異の低価格を実現したマシンでした。

しかし，Windows95を前提としたハードウエア環境では，正直「使いモノにならない」レベルといっても過言ではないでしょう。

最近では98VALUESTARシリーズなどの超低価格，高性能のマシンも発売されてきていますが，やはり長い間使ってきたパソコンはなかなか手放せないもの。「なんとかして今使っているパソコンで，Windows95環境を手に入れたい」という人のために，今回はアセットコア・テクノロジーの『VIPER Power MULTi PNT-25』を装着して，PC-9801BX2をPentiumマシンに変身させてみましょう。

BX2が夢のPentiumマシンに！

メモリやHDD，グラフィック・アクセラレータを追加してみても，肝心のCPUが力不足。Socket1と呼ばれるODPソケットを持つPC-9801BX2では，PentiumODPが使えないため大幅なパワーアップができず，くやしい思いをした人も多いことでしょう。

アセットコア・テクノロジーから発売された『VIPER Power MULTi PNT-25（以降，PNT-25と略）』は，これまで搭載不可能とされてきたSocket1のODPソケットに，PentiumODPを装着できる画期的な新製品です。

さて，PNT-25を装着したら，どれほどのパフォーマンスが得られるのでしょうか。ベンチマーク・テストを行なった環境は，メモリを12Mバイト搭載したPC-9801BX2。グラフィック・カードはカノープス社製のPower Window805iを使用しています。

計測には，おなじみのベンチマーク・プログラムの『Wintach』を使います。

実行結果を見ると，数値にして2倍から3倍の結果がでています（**写真1**）。グラフィック・カードの描画速度なども関係してきますが，体感的にも，約2倍ほどスピード・アップしたように感じました。これならPC-9801BX2でもなんとかなりそうですね。

さっそく装着してみよう！

それでは，PNT-25の装着までの手順を紹介していきましょう。PentiumODPを使用するので，CPUのクロック・アップなど，改造をほどこしている場合はもとの状態にもどしておきましょう。

準備するものはプラスのドライバー1本だけ。本体ケースのネジを外すために使うので，大きめのものを用意しておくと，力をかけずにネジをまわすことができて便利です。

ケースを止めているネジを外し（**写真2**），カバーを取ります（**写真3**）。外したネジはなくさないように，箱などに入れてまとめておきましょう。

カバーを外すと，拡張スロットとフロッピー・ディスク・ドライブの隣に，“Socket1”と記された場所を見つけられるはずです（**写真4**）。さっそく装着といきたいところですが，まずPNT-25の裏側を見てみましょう（**写真5**）。

正方形のPNT-25の裏側には，たくさんピンがでていますが，ちゃんと向きをあわせて装着しないと，このピンを折ってしまうことがあります。

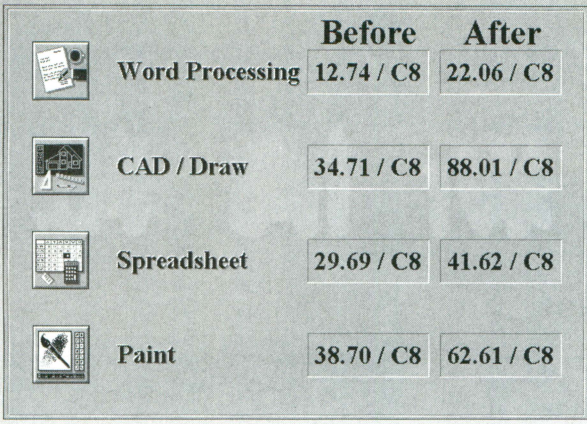
PNT-25をよく観察してみると，右上に小さな切り欠きがあります。これは「ここが1番のピンですよ」という目印なのです。

今度はソケットを見てみると，マザーボード上にも▲のマークがついていたり，「Socket1」と書いてある部分にもなにやら切り欠きがあります（**写真6**）。この写真では，左下が1番ピンになるので，ODPとソケットの切り欠きをあわせて，ODPを装着してみましょう。

固定用のレバーを上にあげ，PNT-25をソケットに載せたら，軽く力を加えて安定させます（**写真7**）。すべてのピンがきちんと刺さっているようであれば，右にあるレバーをおろして固定しましょう（**写真8**）。

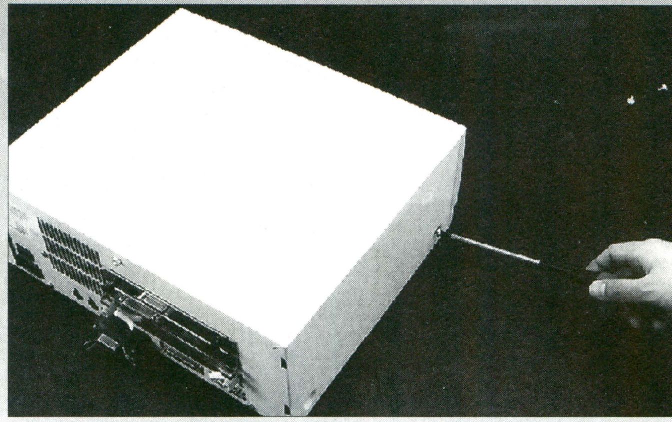
ケースをもとどおりにし，ネジを止めれば，作業は完了です。

誰でもカンタンに装着でき，少額の投資でCPUをパワーアップできる『VIPER Power MULTi PNT-25』。あなたも，Windows95の導入を機会にCPUパワーアップに挑戦してみませんか？

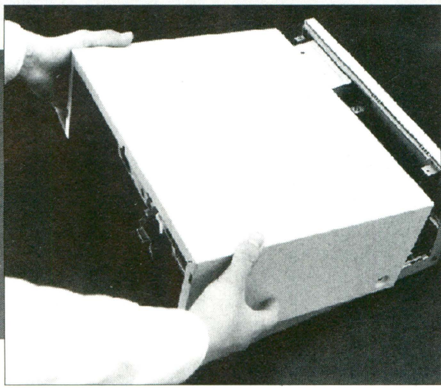


	Before	After
Word Processing	12.74 / C8	22.06 / C8
CAD / Draw	34.71 / C8	88.01 / C8
Spreadsheet	29.69 / C8	41.62 / C8
Paint	38.70 / C8	62.61 / C8

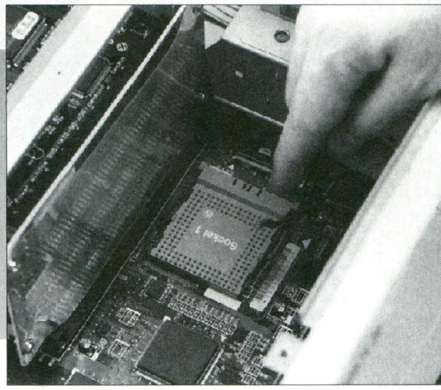
《写真1》PNT-25装着前後の性能比較。約2倍にパワーアップしていることがわかる



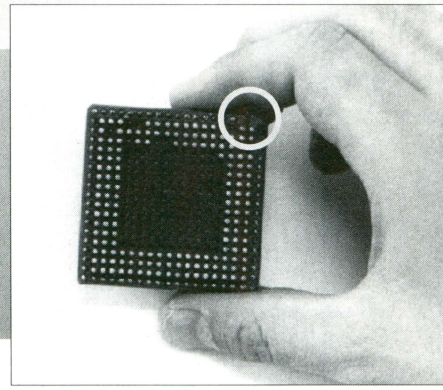
《写真2》パソコン本体のネジを外すときは，大きめのドライバーを使うとネジ山を崩すことがない



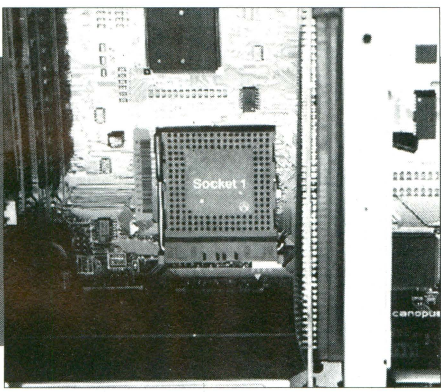
《写真3》後方から手前に引く感じで，本体のカバーを外す。無理な力を加えるとカバーがゆがむので注意しよう



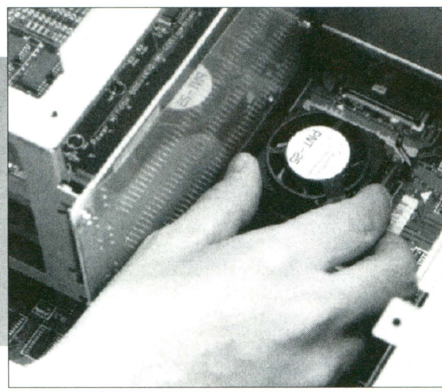
《写真4》これがめざすODPソケット。"Socket1"の文字がなんとも憎かったこと



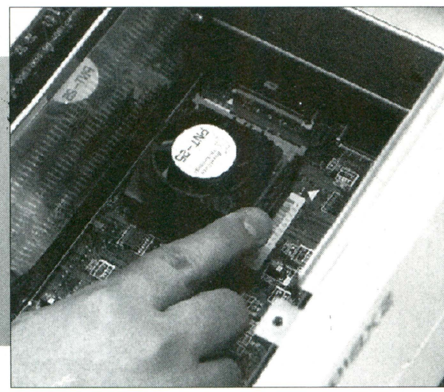
《写真5》PNT-25の裏面。右上の切り欠きが1番ピンの印



《写真6》一方のソケット側の切り欠きは▲のマークなどで示されている。切り欠き同士をあわせればOK！



《写真7》まずはODPをソケットに軽く載せてみよう。無理に力を加えるとピンが曲がってしまうぞ



《写真8》ちゃんと載っていることを確認したら，サイドのレバーをゆっくりおろす

ODP,CPU アクセラレータ 最新情報

メーカー名	Win95対応	情報更新	型番	価格	装着後のCPU能力	問い合わせ先
インテル ○＝95対応 ・「S」は標準「K」は9821Xe, Xsタイプ ・数字は動作確認中	○		IBOXDX2ODP50	17,800円	IntelDX2-50MHz	Tel0120-868686
	○		IBOXDX2ODP66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		IBOXDX2ODPR50	17,800円	IntelDX2-50MHz	
	○		IBOXDX2ODPR66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		IBOXDX4ODP75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		IBOXDX4ODP100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		IBOXDX2ODPR75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		IBOXDX2ODPR100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		IBOXPODP5V63	36,800円	Pentium-63MHz	
	○		IBOXPODP5V83 Kタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
	○		IBOXPODP5V83 Sタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
メルコ ○＝95対応			EUA-T	29,800円～	AP、As：486-100MHz	Tel052-619-1827
	○	*	EUB-HOM	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	○	*	EUB-QOM	19,800円	BX：486-80MHz	
	○	*	EUD-QOM	19,800円	DA:486-80MHz	
	○	*	EUF-HOM	29,800円	FA:486-96MHz	
			EUB-F	44,800円～	BX:486-90MHz	
			EUD-F	53,000円～	DA:486-90MHz	
	○	*	EUD-HOM	39,800円	Cx5X86-120MHz	
			HAS-33TP	27,000円	586-100MHz	
			HAS-33TS	33,000円	486-100MHz	
			HFA-16HS	44,800円	486-96MHz	
			HFA-16QS	29,800円	486-64MHz	
	○	*	HBX-25TS	19,800円	486-75MHz	
			HBX-25W	24,800円		
			HDA-C20TI	18,000円	DA:486-60MHz	
			HDA-20Q	24,800円	DA:486-80MHz	
			HDA-PC20WI	19,800円	DA:486-40MHz	
			HRL-20TI	43,000円	RL:486-60MHz	
			HRX-C12Q	38,000円	RX:486-48MHz	
			HRD-PC12T	24,800円	RX:486-36MHz	
			HCX-33TR	38,000円	486-100MHz	
	○	*	HNE-33T	19,800円	486-100MHz	
		*	HNE-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○	*	HNS-33TI	19,800円	486-100MHz	
	○	*	HNS-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○	*	HNR-16TS	14,800円	486-60MHz	
	○	*	HND-25TS	14,800円	486-75MHz	
		*	HAV-33TI	19,800円	486-100MHz	
アセットコア ○＝95対応 △＝確認中	○		VIPER Power MULTI VM-4	69,800円	3倍速DX4	Tel045-473-5261
	○		VIPER Power MULTI Ce-4	69,800円	3倍速DX4	
	○		VIPER Power MULTI VM-Cs2	52,800円	2倍速DX2	
	○		VIPER Power MULTI VM-Ce2	49,800円	2倍速DX2	
			VIPER X Type S	19,800円	486SXLC2	
			VIPER X Type P	14,800円	486SXLC2	
	△		VIPER Max Drive SUV100	69,800円	3倍速DX4	
	△		VIPER Max Drive SUV75	64,800円	3倍速DX4	
	○		VIPER Power MULTI 586-CX	49,800円	Cx5X86-100MHz	
	○		VIPER Power MULTI PNT-25	53,000円	Pentium-ODP63	
	○		VIPER Power MULTI PNT-33	55,800円	Pentium-ODP83	
	△		VIPER Max Drive 4X 4times G	62,000円	DX4-100MHz	
	△		VIPER Max Drive 4X 4times S	62,000円	DX4-100MHz	
	△		VIPER Max Drive 586 G	49,800円	Cx5X86-100MHz	
	△		VIPER Max Drive 586 S	49,800円	Cx5X86-100MHz	
アイ・オー・データ機器 ○＝95対応 △＝95対応だが実用的ではない ▲＝95対応には要別オプション ×＝95に非対応 －＝本体が95非対応	○		PK-Nd50-L	19,800円	i486DX2-50MHz	Tel0762-60-1024
	○		PK-Nd75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSA66/C-S	19,800円	Cx486DX2-V66	
	×		PK-NSA100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	○		PK-Ne75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○		PK-Ne100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	×		PK-NXC40-S	19,800円	i486DX2-40MHz	
	×		PK-NXC75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSR75	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○	*	PK-586×3	26,800円	Pentium-75MHz	
	○		PK-586×4	29,800円	Cx5X86-100MHz	
	○		PK-Cx66-L	24,800円	i486DX2-66MHz	
	○		PK-Cx100-L	44,800円	Intel DX4-100MHz	
	－		PK-FM486	60,000円	40MHz	
	△		PK-A486BL75-L	42,800円	75MHz	
	△		PK-A486Cx80-A	29,800円	Cx486DX-V80	
	▲		PK-Cx486DR×2	19,800円	40MHz	
	▲		PK-Cx486DE-L	15,000円	20MHz	
	－		PK-EP486D-L	17,000円	33MHz	
	－		PK-Cx486SR×2	29,800円	40MHz	
	×		PK-X486S50-L	24,800円	50MHz	
	－		PK-V486/87SW2-L	37,000円	20MHz	
	－		PK-VF486/87SW2-L	37,000円	25MHz	
	－		PK-VG486/87SW3-L	42,000円	33MHz	

みなさんが持っているパソコンの能力をアップさせる「ODP」（オーバー・ドライブ・プロセッサ）と「CPUアクセラレータ」の情報をパソコンの機種別にまとめました。

情報はコンパクトにまとめましたので，詳細は各自調べてください。各メーカーでは詳しい資料を用意していますので，ぜひ取り寄せて研究してみてください。

なお，CPUの能力をアップしても，メモリが少ないと真価は発揮してくれません。メモリは1MBあたり5,000円くらいしますが，これからのソフトはメモリが足りないとスムーズに動かないものが中心となります。

	機種名	インテル JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83
エプソンダイレクト	AT-1500				●						
	AT-1500S				●				●	●	
	AT-3050				●				●	●	S
	AT-3550				●				●	●	S
コンパック	DESKPRO 33M				●						
	DESKPRO 4/25IS			●	●			●	●		
	DESKPRO 4/33I				●				●		
	DESKPRO 486/33M				●						
	DESKPRO 486S/16M	●									
	DESKPRO 486S/25M	●									
	DESKPRO XE450									●	
	DESKPRO XE466										S
	Portable 486, 486c				●						
	PRESARIO 433				●				●		
	PROLINEA 4/25S	●				●					
	PROLINEA 4/33				●				●		
	PROLINEA 4/33S				●				●		
	PROLINEA 4/33S CDS				●				●		
	PROLINEA 450/3									●	S
	PROLINEA 466/3										S
	PROLINEA 466/4										S
	PROLINEA 466/4 CDS										S
	PROLINEA MT 4/33S				●				●		
	PROLINEA MT 4/33S CDS										S
	PROLINEA MT 4/66								●		S
	PROLINEA MT4/66 CDS										S
	PROLINEA Net1 25S/33S				●				●		
	ProSignia 486/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486DX/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486SX/25			●							
デル	425s/M, 450/M									●	
	433M										1中
	466M										1中
物産DL	PCiN486D/33				●						
	PCiN486S/25	●									
松下	CF-V21 DB D/F/K	●									
	CF-V31 DB G/K, DS3		●				●				
東芝	J-3100 PV2 433		●								
	J-3100 PV2 466										1中
	J-3100 PV433		●								1中
日本DEC	DECpc425sxLP	●									
	DECpc433dxLP		●								
日本IBM	PS/55モデル5530-W	●									
	PS/55モデル5550-W	●									
	PS/55モデル5560-W1	●									
	PS/55モデル5580-W0	●									
	PS/Vモデル2405-W01	●									
	PS/Vモデル2405-WA		●								
	PS/Vモデル2406-W		●				●				

		インテル										メルコ																											アセットコア															アイ・オー・データ機器																							
	機種名	JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83	EUA-Tシリーズ	EUB-H0M	EUB-Q0M	EUD-H0M	EUD-Q0M	EUF-H0M	EUB-Fシリーズ	EUD-Fシリーズ	HAS-33TS	HFA-16HS	HFA-16QS	HBX-25TS	HBX-25W	HDA-C20TJ	HDA-20Q	HDA-PC20WJ	HRL-20TJ	HRX-C12Q	HRD-PC12T	HCX-33TR	HNE-33T	HNE-25TS	HNS-33TJ	HNS-25TS	HNR-16TS	HND-25TS	HAV-33TJ	PowerMULTI VM-4	PowerMULTI Ce4	PowerMULTI VM-Cs2	PowerMULTI VM-Ce2	X Type S	X Type P	Max Drive SUV100	Max Drive SUV75	PowerMULTI 586-CX	PowerMULTI PNT-25	PowerMULTI PNT-33	MaxDrive4X4times G	MaxDrive4X4times S	Max Drive 586 G	Max Drive586 S	PK-Nd50-L	PK-Nd75-L	PK-NSA66/C-S	PK-NSA100-L	PK-NE75L	PK-Ne100L	PK-NXC40-S	PK-NXC75-L	PK-NSR75	PK-586×3	PK-586×4	PK-Cx66-L	PK-Cx100-L	PK-FM486	PK-A486BL75-L	PK-486Cx80-A	PK-Cx486DR×2	PK-Cx486DE-L	PK-EP486D-L	PK-Cx486SR×2	PK-X486S50-L	PK-V486/87SW2-L	PK-VF486/87SW2-L	PK-VG486/87SW3-L
NEC	PC-9801 model S1																																									●																																				
	PC-9801 model S2																																									●																																				
	PC-9801BA							●					●	●				●																																														●													
	PC-9801BA2																			●																																										●														
	PC-9801BA3						●				S									●																																										●														
	PC-9801BS2		●																	●																																										●														
	PC-9801BX	●				●							●	●				●					●	●																																								●													
	PC-9801BX2	●																					●	●																								●																●													
	PC-9801BX3		●				●				S									●																																										●														
	PC-9801BX4																			●																																										●														
	PC-9801CS																																									●																																				
	PC-9801DA														●	●			●						●	●	●																●																								●	●	●	●						
	PC-9801DS																																									●																														●				
	PC-9801DX																												●	●																																												●			
	PC-9801ES																																									●																														●	●			
	PC-9801EX																												●	●																																											●			
	PC-9801FA	●															●				●	●																																																							
	PC-9801FS																																									●																														●				
	PC-9801FX																																									●																														●				
	PC-9801GS																																									●																																				
	PC-9801NA																																																																													
	PC-9801NS/A																																●	●																					●	●																						
	PC-9801NS/R																																		●																								●		●															
	PC-9801NX/C																																		●																								●	●																
	PC-9801RA																								●	●	●																●																								●	●	●	●						
	PC-9801RA21/51														●	●			●																																																										
	PC-9801RS																																									●																														●				
	PC-9801RX																												●	●																																											●			
	PC-9801UX																												●																																												●			
	PC-9801VX																												●																																												●			
	PC-9801VX0/2/4																											●																																																	
	PC-9821Ae	●				●						●												●																								●																●													
	PC-9821Ap								●			●								●																													●														●														
	PC-9821Ap2								●		S																																																																			
	PC-9821As		●				●					●								●																													●														●														
	PC-9821As2		●				●				S									●																																																									
	PC-9821As3										S																																																				●														
	PC-9821Be	●				●				●																																																						●													
	PC-9821Bp										S									●																																										●														
	PC-9821Bs		●								S									●																																										●														
	PC-9821Ce	●				●																																																																							
	PC-9821Ce2シリーズ																																							●		●																																					
	PC-9821Cs2シリーズ																																						●		●																																						
	PC-9821Cx																														●																																		●	●											
	PC-9821Cx modelS2/S3																																														●																																
	PC-9821Nd																																				●																	●	●																								
	PC-9821Ne																															●	●																									●	●																		
	PC-9821Ne2																																				●																	●	●																								
	PC-9821Xe		●				●				K									●																																										●														
	PC-9821Xe10																			●																																																								
	PC-9821Xs						●				K																																																			●														
	PC-98RL																											●																																								●		●	●						
	PC-H98model180																				●	●																																																							
	PC-H98model180/U80	●				●																																																																									
	PC-H98model190/U90	●				●																																																																									
エプソン	PC-286V																																																																											●		
	PC-286VE																																																																											●	
	PC-286VF																																																																											●	
	PC-286VG																																																																												●
	PC-386																																																																						●							
	PC-386G																																																																								●					
	PC-386GE																																									●																																				
	PC-386GS																																									●																											●		●					
	PC-386M																																									●																																				
	PC-386P																																									●																																				
	PC-386S																																										●																													●					
	PC-386V																																										●																										●		●					
	PC-386VR																																									●																																				
	PC-486FE	●				●																		●																											●		●																								
	PC-486FR		●				●													●																																																								
	PC-486GF	●				●															●	●																																																							
	PC-486GR	●				●																																												●		●																									
	PC-486GR Super							●																																									●		●																										
	PC-486GR+	●				●																																												●		●																									
	PC-486HG									●																																																																				
	PC-486HX										S									●																																																									
	PC-486MR		●				●				S																																																																			
	PC-486MS										S																																																																				
	PC-486MU		●				●				S																																																																			
	PC-486MV										S																																																																				
	PC-486NOTE AS																																													●																																	
	PC-486NOTE ASC																																													●																																	
	PC-486NOTE ASD																																													●																																	
	PC-486NOTE ASX																																													●																																	
	PC-486NOTE AU																																					●							●																																		
	PC-486NOTE AUC																																					●							●																																		
	PC-486NOTE AUX																																					●							●																																		
	PC-486NOTE AV																																					●							●																																		
	PC-486NOTE AVC																																					●							●																																		
	PC-486NOTE AVX																																					●							●																																		
	PC-486P	●				●																		●																																																							
	PC-486RS										S																																																																				
	PC-486SE	●				●																		●																											●		●																								
	PC-486SR		●				●																																																																							
富士通	FM TOWNSⅡ																																																																		●										
	FMV-425D	●	●			●	●			●	S																																																																			
	FMV-425sD2	●	●			●	●			●	S													●																																																						
	FMV-433D				●				●		S																																																																				
	FMV-433sD2		●				●				S																																																																			
	FMV-450sD2		●				●			●	S																																																																			
	FMV-450sD3		●				●			●	S																																																																			
	FMV-466D								●		S																																																																				
	FMV-466D2						●				S																																																																					
	FMV-466D3						●				S																																																																					
	FMV-466D4										1中																																																																				



Windows95対応モデルを手に入れよう！

個性的なマルチメディア・モデルがぞくぞくと登場！

最新パソコン情報

アメリカ生まれの人気パソコンが日本上陸！

日本エイサー

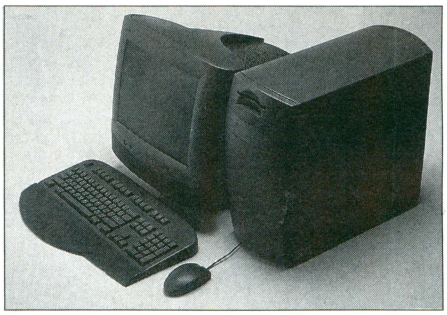
オープン価格

Aspireシリーズ

デザイン重視派注目のDOS／Vパソコン！

『Aspire（アスパイア）』は，アメリカ生まれのDOS/Vパソコン。月に10万台以上が売れた超人気機種で，マニアのあいだでは日本での登場が強く期待されていました。

本体を見てまず目を引くのは，その斬新なデザインです。全体に丸みをおびたフォルムは，これまでのパソコンに見られなかったもの。また，アーバン・グリーン（暗めの緑色）の本体カラーは，オーディオやAV機器の横に置いてもまったく違和感がありません。人によって好みはわかれるでしょうが，今までの「パソコン＝オフィス用品」という通念を打ち砕いてくれます。



革新的なデザインに対し，DOS／Vパソコンとしては堅実な作りになっています。表を見てもらうとわかるように，シリーズ全機種がCPUに高速タイプのPentium（ペンティアム）を採用。大容量ハードディスク，4倍速CD-ROMドライブ，高速FAXモデムなどを標準装備し，初期導入済みのWindows95を快適に操作できます。

また，本体に合わせてデザインされた15インチ・ディスプレイが全機種に付属しています。このディスプレイは，高性能ステレオ・スピーカ（6W+6W）とマイクを内蔵し，省スペースで完璧なサウンド環境を提供します。

さらに付属ソフトも充実しています。統合ソフト『MS-Works95』をはじめ，実用ソフト『辞スパ』『駅すぱあと』，通信ソフト『Internet Explorer』，ゲームソフト『PinBall』『三國志リターンズ』などが初期導入済みで，購入直後からホビー，ビジネスなどの広い分野で大活躍してくれるでしょう。

Spec Aspireシリーズ主な仕様

種別	デスクトップDOS／Vパソコン		
モデル名	2000D-2140	2000D-2240	2000D-2340
価格	オープン・プライス		
CPU	Pentium-100MHz	Pentium-120MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	16kB（1次），256kB（2次）		
メモリ（最大）	8MB（128MB）	16MB（128MB）	
VRAM	1MB		
グラフィック・アクセラレータ	CL-GD5434（64bit）		
FDD	3モード3.5インチ×1		
HDD	1.2GB		
CD-ROMドライブ	4倍速マルチ・セッション		
ディスプレイ	15インチ外付		
最大解像度	1,280×1,024ドット（16色）		
最大色数	1,677万色（640×480ドット）		
サウンド機能	Phone Blaster（Sound Blaster互換）		
スピーカ	ステレオ・スピーカ内蔵		
拡張バス	PCI／ISA×2，ISA×1（空き0）	PCI×2，PCI／ISA×1，ISA×3（空き2）	
FAXモデム機能	DATA部28,800bps／FAX部14,400bps		
TVチューナ機能	オプション		
ビデオ・キャプチャ	オプション		
MPEG再生機能	オプション		
初期導入ソフト	Windows95，MS-Works95など		
問い合わせ先	日本エイサー㈱　カスタマーサービス　☎0120-00-8683		

三菱がDOS／Vパソコン市場に本格参入！

三菱電機

オープン価格

apricot MS540

高性能なオールインワン・パソコン登場！

『apricot（アプリコット）MS540』は，三菱電機が「一家に一台のホーム・パソコン」をコンセプトに作りだした，オールインワン・パソコンです。

ホーム・パソコンというと，「そこそこの性能」というイメージが浮かびます。しかし，apricot MS540の作りは非常に高レベルで，その基本性能は中級以上のユーザーでも十分満足できます。

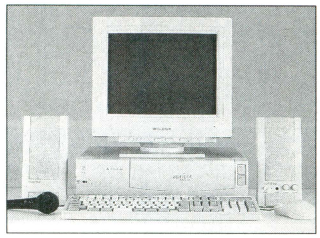
CPUは，100MHzのPentiumを搭載。Triton（トライトン）チップセットを採用しているうえに，搭載している16Mバイトのメモリは高速EDOタイプです。ハードディスクも850Mバイトと，余裕の大容量を誇ります。また，PCIバスも持っていますから，拡張性についても不安はないでしょう。

FAXモデムは28,800bpsの高速タイプ。また，ヤマハ製のサウンド・ボード『SOUND EDGE（サウンド・エッジ）』と，オーディオ・ファンにはおなじみのダイアトーン製ステレオ・スピーカが付属。SOUND EDGEはGM音源ファイルに対応している他，音声のデジタル・レコーディングや波形編集も可能な多機能ボードで，サウンドにうるさいユーザーも必ず満足できるでしょう。

ホーム・パソコンとしての特徴は，こうした多機能性以外にも，豊富な付属ソフトに見ることができます。Word（ワード）とExcel（エクセル）をあわせた『MS-Office（オフィス）95』をはじめ，インターネットへのアクセスを含む通信ソフト，ハガキ印刷や家計簿，辞書などの実用ソフトなど，幅広いジャンルのソフトが付属しています。

また，通信カラオケ『Singる』を利用できる他，オリジナル・カラオケ・ソフト『カラオケストラ』も付属。家族みんなで活用できる，そして楽しめるパソコンです。

ホームユースでパソコン購入を検討している人は，ぜひapricot MS540に注目してください。



Spec	apricot MS540主な仕様
種別	デスクトップDOS／Vパソコン
モデル名	apricot MS540
価格	オープン価格
CPU	Pentium-100MHz
キャッシュ	16kB
メモリ（最大）	16MB（128MB）
VRAM	1MB
グラフィック・アクセラレータ	CL-GD5434（64bit）
FDD	3モード3.5インチ×1
HDD	850MB
CD-ROMドライブ	4倍速マルチ・セッション
ディスプレイ	15インチ外付
最大解像度	1,024×768ドット（256色）
最大色数	1,677万色（640×480ドット）
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（SOUND EDGE）
スピーカ	ステレオ・スピーカ付属
拡張バス	PCI×1，PCI／ISA×1（空き0），ISA×3（空き2）
FAXモデム機能	DATA部28,800bps／FAX部14,400bps
TVチューナ機能	オプション
ビデオ・キャプチャ	オプション
MPEG再生機能	オプション
初期導入ソフト	Windows95，MS-Office95など
問い合わせ先	三菱パーソナルコンピュータ・インフォメーション ☎0120-172399

優れた操作性とコンパクトなボディを追求！

日本アイ・ビー・エム

価格378,000円～

ThinkPad701新シリーズ

使いやすいフル・キーボードが魅力

操作性の良さで人気のThinkPad（シンクパッド）701シリーズに，新モデル『ThinkPad701CS』と『ThinkPad701C』が登場しました。

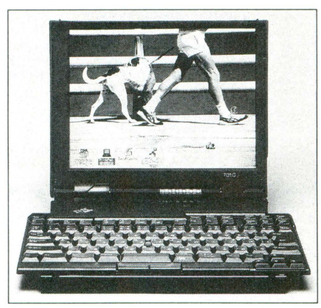
新モデルは，前モデル同様フルサイズ・キーボード“Track Write（トラック・ライト）”を搭載しています。これは本体のパネルを開けると，自動的にフルサイズに展開するユニークなキーボード。この採用により，ノート・パソコンの利点「小型軽量」を保持しながら，その欠点「小さいキーボードによる操作性の悪さ」を克服しています。

CPUはIntel DX4-75MHzを，メモリは8Mバイトを搭載。着脱式の大容量ハードディスクを標準装備し，Windows95またはWindows 3.1＋PC-DOS J7.0／Vのどちらかが導入済みです。

ディスプレイは701CSがDSTN液晶を，701CがTFT液晶を採用しています。サイズはこのクラスとしては大型の10.4インチで，その独特のキーボードとあわせ，デスクトップ・パソコンと変わらない操作感を得ることができます。

また，PCM音源とFAXモデムの両方の機能を持つ“DSP（デジタル・シグナル・プロセッサ）”を本体に内蔵しています。これは多機能という面ではもちろんですが，拡張性を見てもうれしい仕様です。内蔵という形態をとっているため，貴重なPCカード・スロットを使用する必要がなく，LANカードやSCSIカードなど他の機能に有効活用できます。

外部周辺機器との接続をスムーズにする“マルチポートII”が付属しているのもポイントです。これは，本体にワンタッチで接続できるインターフェース・キットで，RS-232Cやプリンタ・ポート，ディスプレイ・ポート，マウスポートなどを装備。屋内ではこれをとおして周辺機器と接続するようにすれば，外出時にはワンタッチですべてをとりはずし，すぐに移動することができます。



Spec	ThinkPad701シリーズ主な仕様	
種別	ノート型DOS／Vパソコン	
モデル名	ThinkPad701CS	ThinkPad701C
価格	378,000円	498,000円
CPU	Intel DX4-75MHz	
キャッシュ	8kB	
メモリ（最大）	8MB（24MB）	
VRAM	1MB	
グラフィック・アクセラレータ	C＆T社製65545（32bit）	
FDD	3モード3.5インチ×1（外付）	
HDD	540MB	720MB
ディスプレイ	10.4インチDSTNカラー 640×480ドット256色表示	10.4インチTFTカラー 640×480ドット256色表示
外部表示能力	1,024×768ドット（256色）	
サウンド機能	DSP内蔵（Sound Blaster互換）	
スピーカ	モノラル・スピーカ内蔵	
PCカード	TYPE II×2もしくはTYPE III×1	
赤外線通信機能	○（IrDA規格）	
FAXモデム	DATA部14,400bps／FAX部14,400bps	
駆動時間	約2.5～7時間	
外形寸法	幅247×奥行201×高44mm	
重量	約2.1kg	
初期導入ソフト	Windows95またはWindows 3.1＋PC-DOS J7.0／Vなど	
問い合わせ先	ダイヤルIBM ☎0120-04-1992	

高速性能とマルチメディアを同時に実現！

日本ゲートウェイ2000

価格549,000円

P5-150マルチメディア

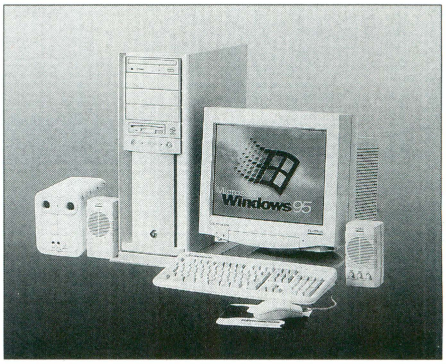
パーフェクトをめざすなら迷わずコレだ！

『P5-150マルチメディア』は，日本ゲートウェイ2000から発売された，最新のDOS／Vパソコン・セットモデルです。

“549,000円”という価格を見て，「自分には無理！」と考える人も多いと思います。でも，そうきめつけるのは待ってください。P5-150マルチメディアは，その価格に見合う高性能と，多機能を装備しているのです。

その本体には，スマートになった新型フルタワー筐体（きょうたい）を採用。多数の拡張バスと拡張ドライブ・ベイをそなえ，ありとあらゆる周辺機器を内蔵することができます。

CPUにはPentium-150MHzを，メモリは高速EDOタイプ32Mバイトを搭載。256kバイトの2次キャッシュ・メモリはPipeline Burst（パイプライン・バースト）で，4MバイトのWRAM（VRAMより高速）までも搭載しています。この高速処理は，他に例を見ないスピードを体感させてくれるでしょう。



補助記憶装置には大容量2Gバイトのハードディスクと，6倍速CD-ROMドライブを装備。これらぜいたくな基本機能により，トータルでの処理速度は現在最高レベルといえます。

また，モデル名からわかるように，マルチメディア関連の周辺機器も充実しています。17インチ・ディスプレイをはじめ，高性能サウンド・カード，サブ・ウーファ付ステレオ・スピーカ，28,800bpsのFAXモデムなどが付属。P5-150マルチメディアを購入すれば，最高の処理速度と同時に，完璧なマルチメディア環境も入手できるのです。

また，日本ゲートウェイ2000が誇る，手厚いサービスも魅力です。購入まえの質問・注文はすべてフリー・ダイヤル。購入後のユーザー・サポートも同様で，しかも回線は年中無休・24時間体制！　3年間の無償保証，1年間の無料出張修理もあり，サービス体制は万全といえるでしょう。

Spec	P5-150マルチメディア主な仕様
種別	デスクトップDOS／Vパソコン
モデル名	P5-150マルチメディア
価格	549,000円
CPU	Pentium-150MHz
キャッシュ	16kB（1次），256kB（2次）
メモリ（最大）	32MB（32MB）
ビデオメモリ	4MB（WRAM）
グラフィック・アクセラレータ	MILLENNIUM（64bit）
FDD	3モード3.5インチ×1
HDD	2GB
CD-ROMドライブ	6倍速マルチ・セッション
ディスプレイ	17インチ外付
最大解像度	1,600×1,200ドット（65,536色）
最大色数	1,677万色（1,280×1,024ドット）
サウンド機能	Wavetableサウンド・カード
スピーカ	ステレオ・スピーカ付属（サブ・ウーファ付）
拡張バス	PCI×3（空き2），PCI／ISA×1，ISA×2（空き1）
FAXモデム機能	DATA部28,800bps／FAX部14,400bps
TVチューナ機能	オプション
ビデオ・キャプチャ	オプション
MPEG再生機能	オプション
初期導入ソフト	Windows95，MS-Office95など
問い合わせ先	日本ゲートウェイ2000㈱　FREE 0120-54-2000

今度のDynaBookは完璧Windows95仕様

東芝

価格368,000円～

DynaBook SSシリーズ

携帯派にうれしい高性能

アメリカのノート・パソコン界でNo.1の販売実績を誇るDynaBook（ダイナブック）シリーズ。もちろん国内での評判も高く，Windows95に対応した新製品がぞくぞくと登場しています。

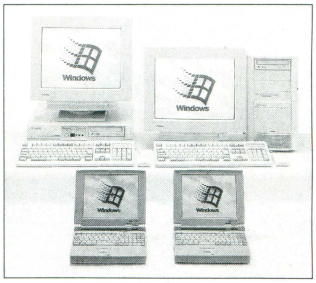
1月に発売されたサブノート・パソコン『DynaBook SS-R575』と『DynaBook SS-R590』も，その中の一つ。コンパクトなボディに，Windows95対応の高機能を満載した両機種は，携帯派に非常にうれしい新製品です。

●DynaBook SS-R575（価格368,000円）…CPUに，低消費電力タイプのPentium-75MHzを採用。内蔵する520Mバイトのハードディスクには Windows95とMS-DOS6.2／V＋Windows3.1が導入済みで，どちらを使用するかを選択できます。また，統合ソフト『MS-Works95』も初期導入されています。

●DynaBook SS-R590（価格498,000円）…低消費電力タイプのPentium-90MHzを装備し，内蔵する720MバイトのハードディスクにはWindows95が導入済みです。

両機種とも，メモリにEDOモードに対応した8MバイトのDRAMを搭載しています。これは，Pentiumの性能を最大限まで引きだし，高速処理を実現します。

ディスプレイには，9.5インチのTFT液晶を採用。640×480ドットの解像度で，



デスクトップ・パソコンと同じく1,677万色表示が可能です。

B5ファイル・サイズと小型ながら，サウンド機能も充実しています。Sound Blaster PRO（サウンド・ブラスター・プロ）互換チップとともに，スピーカとマイクを標準装備。CD-ROMドライブを接続すれば，すぐにマルチメディア・ソフトを楽しめます。

また，長時間のバッテリ駆動が可能なのも大きな魅力です。これはリチウム・イオン2次電池や省電力を採用したためで，標準で約2.5時間，省電力モードなら約5時間ものバッテリ駆動が可能です。

Spec	DynaBook SSシリーズ主な仕様	
種別	ノート型DOS／Vパソコン	
モデル名	DynaBook SS-R575	DynaBook SS-R590
価格	368,000円	498,000円
CPU	Pentium-75MHz	Pentium-90MHz
キャッシュ	16kB	
メモリ（最大）	8MB（40MB）	
VRAM	1MB	
グラフィック・アクセラレータ	C＆T社製65548（32bit）	C＆T社製65546（32bit）
FDD	3モード3.5インチ×1（外付）	
HDD	520MB	720MB
ディスプレイ	9.5インチTFTカラー　640×480ドット1,677万色表示	
外部表示能力	1,024×768ドット（256色）	
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（Sound Blaster PRO互換）	
スピーカ	モノラル・スピーカ内蔵	
PCカード	TYPEII×2またはTYPEIII×1	
赤外線通信機能	オプション	
駆動時間	約2.5～5時間	
外形寸法	幅251×奥行201×高48mm	
重量	約2.2kg	
初期導入ソフト	Windows95など（SS-R575はWindows 3.1＋MS-DOS 6.2Vの選択も可能）	
問い合わせ先	㈱東芝　パソコン事業部　☎03-3457-2930	

人気のEndeavorがまたまたパワーアップ！

EPSON DIRECT

価格195,000円〜

Endeavor VT-2000

今，一番速い一体型パソコンはコレだ！

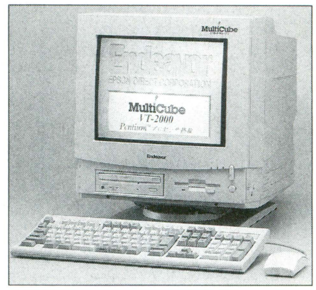
ダイレクト販売の利点を活かし，高性能のパソコンを低価格で提供してくれるエプソンダイレクト。そのエプソンダイレクトの人気機種『Endeavor（エンデバー）VT-2000』に，高性能CPU“Pentium-166MHz”を搭載したモデルが登場しました。

Endeavor VT-2000は，15インチ・ディスプレイを内蔵した一体型パソコン。本体サイズはディスプレイをひとまわり大きくした程度と非常にコンパクトですが，合計五つの拡張バスを持つなど，十分な拡張性もそなえています。

超高速のCPUであるPentium-166MHzは，Pentium-120MHzの1.3倍の性能を誇り，Windows95はもちろん，どんな大規模ソフトもスムーズに操作できます。

グラフィック・アクセラレータは『Trio（トリオ）64V＋』を搭載。これは，ハードウエアDCIや，Windows95のDirectDraw（ダイレクト・ドロー）に対応しており，2MバイトのVRAMとあわせ，快適な描画速度を実現してくれます。

メモリとハードディスクはオプション扱いです。「何メガ搭載するか？」は，注文するときにユーザーが決定します。こう書くと気になるのが価格ですが，その点は心配無用。メモリ16Mバイト，ハードディスク540Mバイトを搭載したときの合計価格は274,000円。15インチ・ディスプレイ，4倍速CD-ROMドライブ，ステレオ・スピーカ，基本ソフトなどが付属し，Pentium-166MHzを搭載してこの価格は「お買い得！」と断言できます。



なお，エプソンダイレクトはメモリ，ハードディスクの他に，各種周辺機器（28,800bpsのFAXモデム，MIDI音源ボードなど）も用意しています。本体注文時に一緒に購入→接続してもらうことができますから，初心者でも安心。気軽に問い合わせてください。

Spec Endeavor VT-2000主な仕様

種別	デスクトップDOS／Vパソコン
モデル名	Endeavor VT-2000
価格	195,000円〜250,000円
CPU	Pentium-166MHz
キャッシュ	16kB（1次），256kB（2次）
メモリ（最大）	オプション〜128MB
VRAM	2MB
グラフィック・アクセラレータ	Trio64V＋（64bit）
FDD	3モード3.5インチ×1
HDD	オプション〜1.6GB
CD-ROM	4倍速マルチ・セッション
ディスプレイ	15インチ内蔵
最大解像度	1,024×768ドット（65,536色）
最大色数	1,677万色（800×600ドット）
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（Sound Blaster PRO互換）
スピーカ	ステレオ・スピーカ内蔵
拡張バス	PCI×1，PCI／ISA×1，ISA×3（空き2）
FAXモデム機能	オプション
TVチューナ機能	オプション
ビデオ・キャプチャ	オプション
MPEG再生機能	オプション
初期導入ソフト	Windows95またはWindows 3.1＋MS-DOS Ver6.2V
問い合わせ先	エプソンダイレクト㈱ ☎0120-545-101

パワー・ユーザー注目の高速マシン

ピーシーダイレクト

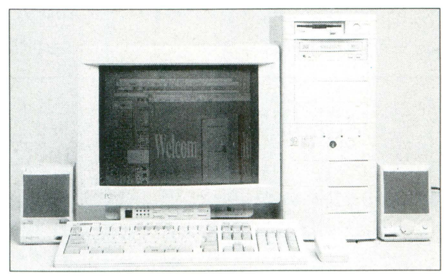
価格368,000円〜

PCD560Tiシリーズ

Pentium 最速ラインナップ登場！

DOS／Vパソコンのダイレクト販売を行なっているピーシーダイレクトから，新製品『PCD560Tiシリーズ』が登場しました。

そのラインナップは，Pentium-150MHzを搭載する『PCD560Ti／150』（価格368,000円）と，Pentium-166MHzを搭載する『PCD560Ti／166』（価格398,000円）の2モデル。超高速であるのはもちろんですが，ユーザーへの直接販売の利点を活かし，低価格化にも成功していることが見逃せません。



両モデルは，高速CPUの性能を最大限に引きだす，つぎの機能を標準搭載しています。

●ハイエンドな機器構成

ソケット7を採用したマザーボードをはじめ，Intel Tritonチップセット，32MバイトのEDOメモリ，256kバイトの2次キャッシュ・メモリ（Pipeline Burst）など，最先端の機器を満載しています。このスピードは最速レベルといえるでしょう。

●2種類のCD-ROMドライブを用意

標準搭載のCD-ROMドライブに，“6倍速”または“4倍速3連装チェンジャ”の二つを用意。購入時に，どちらを搭載するかを指定できます。また，その価格は変わりません。

●バツグンの拡張性

本体にミドルタワー筐体を採用。合計七つの拡張バスをそなえ，拡張性は十分です（PCI×3，PCI/ISA×1，ISA×3）。

なお，ピーシーダイレクトへの購入申し込みは，電話やFAXで希望機種と料金の支払方法（銀行振替，代金引替，郵便書留など）を伝えるだけと，非常に簡単です。「到着後10日以内は返品・交換可能」「2年間の製品保証」など，アフター・サービスも充実していますから，安心して申し込むことができます。購入を希望する人は，まずはカタログを取り寄せて，じっくり検討してみてください。

Spec PCD560Tiシリーズ主な仕様

種別	デスクトップDOS／Vパソコン	
モデル名	PCD560Ti／150	PCD560Ti／166
価格	368,000円	398,000円
CPU	Pentium-150MHz	Pentium-166MHz
キャッシュ	16kB（1次），256kB（2次）	
メモリ（最大）	32MB（128MB）	
VRAM	2MB	
グラフィック・アクセラレータ	ATI社製MACH64（64bit）	
FDD	3モード3.5インチ×1	
HDD	1.6GB	
CD-ROMドライブ	4倍速3連装または6倍速マルチ・セッション	
ディスプレイ	オプション	
最大解像度	1,280×1,024ドット（256色）	
最大色数	65,536色（800×600ドット）	
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（Sound Blaster16）	
スピーカ	ステレオ・スピーカ付属	
拡張バス	PCI×3（空き2），PCI／ISA×1，ISA×3（空き2）	
FAXモデム機能	オプション	
TVチューナ機能	オプション	
ビデオ・キャプチャ	オプション	
MPEG再生機能	オプション	
初期導入ソフト	Windows95またはWindows 3.1＋MS-DOS6.2V	
問い合わせ先	ピーシーダイレクト㈱ ☎03-3555-8288	

新製品 Flash NEWS

周辺機器

ノート・ユーザー注目！セカンドIDEバス・コネクタを装備したハードディスク

ノート・パソコン・ユーザーに嬉しい新製品『HDNシリーズ』が登場しました。

同製品は，98NOTE内蔵用のハードディスク・ユニット。540Mバイト（HDN-540M）と810Mバイト（HDN-810M）の2モデルが用意されています。

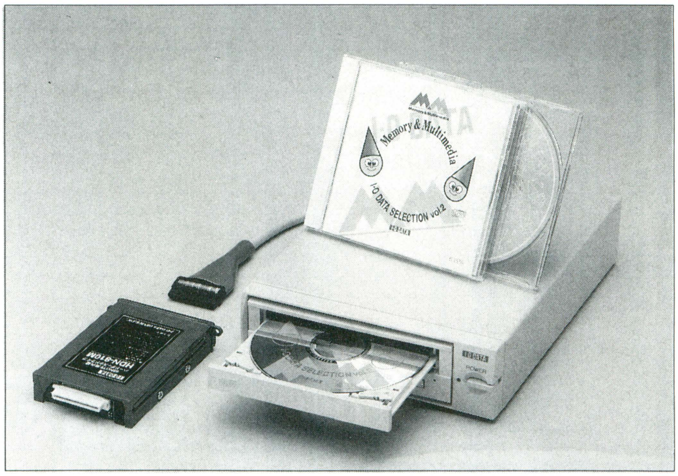
最大の特徴は，本体にアイ・オー・データが独自に考案した“セカンドIDEバス・コネクタ”を装備していること。このコネクタには，IDE仕様のさまざまな周辺機器を接続することができ，ノート・パソコンの弱点“貧弱な拡張性”を大幅に改善してくれます。

以前使用していた，あるいは他ユーザーのIDEハードディスクを直接接続することが可能で，大容量データのバックアップやコピーを簡単に行なうことができます。

また，同社はHDNシリーズの専用オプション『CDV-HDN4』（価格25,800円）を同時に発表しました。こちらは，4倍速のCD-ROMドライブで，HDNシリーズのセカンドIDEバス・コネクタに接続可能。SCSIカードを必要としないので，98NOTEのカード・スロットや拡張バス・コネクタを，有効活用することができます。

■HDNシリーズ主な仕様

容量　HDN-540M：約540Mバイト
　　　HDN-810M：約810Mバイト
平均シークタイム：13ms
セクタサイズ：512バイト
インターフェース：IDE
対応OS：NEC製MS-DOS5.0A以降
主な付属品：サポート・ソフト



対応機種：PC-9801NS／E，Na，NC，NS／T，NA／C，NS／R，NX／C，NS／A，PC-9821Ne，Ne2，Ne3，Ns，Np，Nd，Nd2，Nm，Nf
※一部本体の仕様によりHDN-540Mにのみ対応

■問い合わせ先
（株）アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024

通信機能と操作性を向上させたデジタル・カメラ

●DC-1S（価格149,000円）

リコーはデジタル・カメラの新機種『DC-1S』を発売しました。

DC-1Sは，小型軽量，高画質で人気を集めている『DC-1』の後継機種。

前機種同様，静止画，音声，動画の記録／再生が可能で，さらに記録データを伝送するための通信機能と操作性を大幅に向上させています。

電話回線による記録データの伝送速度を，14,400bpsから28,800bpsにアップ。デジタル携帯電話への対応も，従来のNTT DoCoMo社製品にくわえ，新たにツーカーグループの携帯電話にも対応しました。また，1回の通信で，任意に選択した記録データ（静止画，音声，静止画＋音声）を最大10個まで，記録順なら最大255個まで連続伝送することが可能。送信中に通信エラーが起こっても，エラーになったデータから再送信できます。

九つの操作が必要だった，パソコンへの記録データ・ダウンロードは，初期設定により1度の操作で可能。付属ソフト，または別売りのソフトを使うことにより，静止画，音声，動画など，すべてのデータをWindowsパソコンやMacintoshに簡単に取り込むことができます。

もちろん“高画質”という特徴は，そのままです。41万画素のCCD（電荷結合素子）により，S-VHSクラスの画像を静止画，連写で実現します。

■DC-1S主な仕様

圧縮方式：JPEG準拠
水平解像度：420本以上（静止画，動画）
記録媒体：フラッシュ・メモリ・カード，SRAMカード
記録モード：静止画，静止画＋音声，連写，音声付動画，音声，文字
撮影素子：1／3インチ41万画素
レンズ：f7.1～f21.3mm（3倍ズーム）
外形寸法：幅135×高22mm×奥行76mm
重量：約255g

■問い合わせ先　（株）リコー　光学事業部　☎03-5479-2937



アイ・オー・データの多機能&低価格ビデオボード

●GV-MTV／98（価格44,800円）

『GV-MTV／98』は，PC-98シリーズ対応の多機能ビデオボードです。接続すれば“ビデオ・オーバーレイ”，“ビデオ・キャプチャ”，“TVチューナ”の三つの機能を1枚のボードで導入可能。しかも，低価格で，マルチメディアをめざすユーザーには，とても嬉しい製品です。

ビデオ・オーバーレイ機能は，グラフィック・アクセラレータ・ボードを選ばない柔軟な設計（本体内蔵グラフィック・アクセラレータも含む）。1,024×768ドットまでの解像度で，オーバーレイ表示が可能です。

ビデオ・キャプチャ機能は，320×240ピクセルのサイズでフル・モーション・キャプチャが可能。TVやビデオ映像の取り込みが簡単に行なえます。

■GV-MTV／98主な仕様

入力端子：ビデオ入力×2，Sビデオ入力×1，アンテナ×1

出力端子：TV音声出力×1

キャプチャ機能：320×240ピクセル（30フレーム／s）～640×480ピクセル（8フレーム／s）

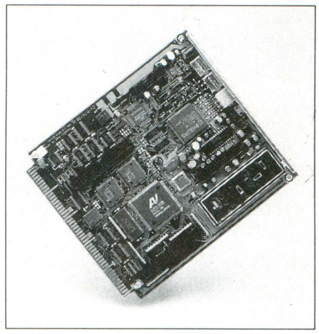
最大オーバーレイ・サイズ：1,024×768ドット

最大オーバーレイ発色：3万2,000色

付属ソフト：Video for Windowsランタイム版，ビデオ編集ソフト『Video Work』

■問い合わせ先

（株）アイ・オー・データ機器



新製品案内窓口

☎0762-60-1024

大容量とスピード・アップを同時に実現／アイ・シー・エムの新型MOドライブ

●PMO-640W（価格118,000円～）

アイ・シー・エムから，画期的なMOドライブ『PMO-640W』が登場しました。

今までのMOドライブは，データを書き込むとき“消去→書き込み→ベリファイ”の3ステップが必要で，高速化は難しいとされてきました。

しかし，PMO-640Wは“オーバーライト型書き換え可能MOディスク・ドライブ”を採用することでこの問題を解決。“消去→書き込み”を同時に実行することで待ち時間を短縮し，今までのMOドライブにくらべ，30%アップの高速書き換えを実現しています。

また，1枚のMOディスクに最大640Mバイトの大容量データを保存することが可能。128Mバイト～230Mバイトといった，これまでのフォーマットのディスクも使用でき，大切なデータを活用しながら周辺機器の性能をアップすることができます。

なお，PMO-640Wは，PC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macintoshに対応。ドライブ単体モデルの他，各機種用の専用モデルも用意されています。

■PMO-640Wの価格

ドライブ単体モデル：118,000円

PC-98シリーズ用：126,000円

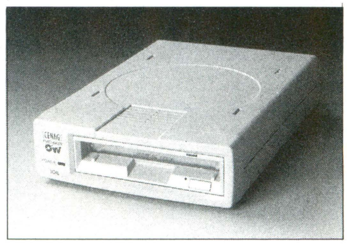
Macintosh用：128,000円

■PMO-640W主な仕様

インターフェース：SCSI-2

平均シーク時間：35ms

回転数：3,600rpm



バッファ・メモリ：2Mバイト

データ転送速度：最大5Mバイト／s

■問い合わせ先

（株）アイシーエム　本社営業部

☎06-350-5701

パーソナル・ユーザーに嬉しい新型レーザー・プリンタ

●LP-1700（価格108,000円）

エプソンは低価格&高性能のA4用紙対応レーザー・プリンタ『LP-1700』を発売しました。

同製品は，最新鋭RISCプロセッサをCPUに採用した“ハイパーコントローラーII”を搭載。また，エプソン独自の“RIT（Resolution Improvement Technology）”と，新開発のグラフィック・データ解像度補正技術“PGI（Photo & Graphics Improvement）”を採用。これらの新技術により，毎分6枚の高速印刷と，スーパー1,200dpi相当の超高精細印刷を実現しています。

さらに，いち早くWindows95に対応し，プラグ&プレイの実現にとどまらず，双方向通信機能“EPSONプリンタウインドウ”を搭載。消耗品の残量などのプリンタの各種情報を，リアルタイムでパソコンの画面に表示し，トラブルが発生したときには，エラー・メッセージと対処方法をユーザーに教えてくれます。

また，エプソンは，LP-1700と同時に上位機種『LP-8200』（188,000円）を発売しました。こちらはA3用紙に対応し，印刷速度は毎分10枚とさらに高速。ビジネスでの使用を考えている人には，こちらがオススメです。

■LP-1700主な仕様

印刷方式：半導体レーザビーム走査+乾式電子写真方式

解像度：スーパー1,200dpi相当（データ解像度600dpi+RIT+PGI）

内蔵RAM：2MB（最大34MB）

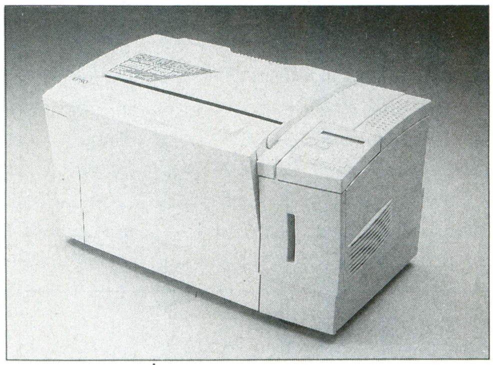
インターフェース：パラレル・インターフェース，Macintosh用シリアル・インターフェース，拡張インターフェース

用紙サイズ：A4～ハガキ

給紙量：給紙トレイに150枚（封筒10枚，ハガキ20枚）

■問い合わせ先

エプソンレーザーインフォメーション



☎0424-99-7111

ナカミチの高性能アンプ内蔵型スピーカ

●SP-3d（価格19,800円）

カー・オーディオで高い評価を得ているナカミチから，高性能なアンプ内蔵型スピーカ『SP-3d』が登場しました。

SP-3dは，小型軽量のサテライト・スピーカ×2と，重低音再生専用のサブ・ウーファ×1の三つのスピーカから構成。ワイドで立体的なステレオ音場を再現する“サウンド・リトリーバル・システム”を搭載し，広がりと奥行きのあるサウンドを手軽に楽しむことができます。

また，同クラスのスピーカでは類を見ない高音質追求設計を実施。「オーディオ回路への徹底した防振処理」，「ぜいたくなバイ・アンプ駆動方式」などにより，パソコン用としてはもちろん，一般のオーディオ用モニタ・スピーカとしても本格的な音楽再生を十分に楽しめます。

■SP-3d主な仕様

サテライト・スピーカL／R：直径50mm丸型防磁設計

サブ・ウーファ：直径100mm丸型非防磁設計

定格出力：6W+6W+13W

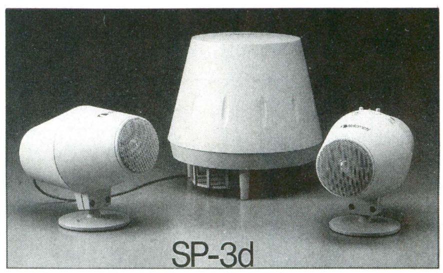
入力出力：100mV／rms

入力インピーダンス：10kΩ

電源：DC14V（付属ACアダプタ）

本体カラー：アイボリーまたはブラック

■問い合わせ先



ナカミチ（株）

営業管理部　情報機器担当

☎0423-45-3003

新製品 Flash NEWS

サターンでビデオCDとフォトCDを鑑賞

●RG-VC2（価格21,000円）

『RG-VC2』は，ゲーム機サターンにビデオCDとフォトCDの再生機能を追加する拡張キットです。

セガ製のセガ・サターンと，日本ビクター製のVサターンの両方に対応し，接続は拡張スロットに装着するだけと簡単。以下のような多彩な機能で，ビデオCDとフォトCDを楽しめるようになります。

●ビデオCD

12cmサイズで最大74分のデジタル動画，デジタル音声が再生可能。プレイバック・コントロール対応のソフトなら，インタラクティブなメニュー再生と高精細静止画像の再生もできます。

また，1枚のソフトで最大32場面の動画，静止画を選んでプログラム再生が可能。プログラム結果は，サターン本体のメモリに保存しておくことができます（オプション機能：タイム・スキップ，スロー再生，ストロボ再生，ズーム&スクロール，イントロ機能，シーン・ナンバー・サーチ，音声切り替えなど）。

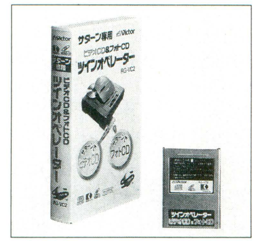
●フォトCD

通常のフォトCD再生はもちろん，ポートフォリオ対応のソフトなら，音楽やナレーションにあわせた写真再生も可能です（オプション機能：マッピング，カラー・チェンジ，ズーム，回転，横反転，縦反転，セレクト，プログラムなど）。

■問い合わせ先

日本ビクター（株）

お客様ご相談センター



☎03-5684-9311

Windows95に完全対応した 17インチ・ディスプレイ

●TX-D1734-J（価格94,800円）

松下電器産業は，17インチ・ディスプレイの新製品『TX-D1734-J』を発売しました。

同製品はWindows95に対応し，完全なプラグ&プレイを実現。ディスプレイの設定データをパソコンで読み込み，各種の調整や管理をパソコン側で行なえます。

また，付属のディスプレイ・スタンドは，取り外しが可能な着脱型。使用方法にあわせた自由なレイアウトが行なえます。

なお，TX-D1734-Jは，PC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macintoshの3機種に対応。本体にはPC-98用変換アダプタと，Macintosh用スイッチ付変換アダプタが標準添付しています。

■TX-D1734-J主な仕様

ディスプレイ：17インチ短残光フラット・スクリーン（帯電防止付）

ドットピッチ：0.27mm

走査周波数　水平：30～69kHz

垂直：50～160Hz

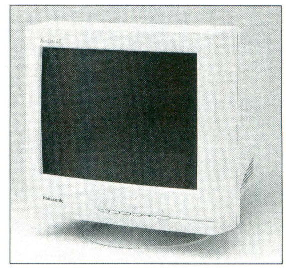
解像度：1,280×1,024／60Hz（最大）

プリセット・モード数：21（8+13）

■問い合わせ先

松下電器産業（株）

P3カスタマーサポートセンター



☎03-5295-8721

ソフト

メモリ不足を解決！ Windowsユーザー待望の新ソフト登場

●MagnaRAM2（価格12,800円）

MagnaRAM（マグナラム）2はWindows 3.1とWindows95対応のメモリ倍増ツール。高い信頼性をほこるデータ圧縮技術により，ソフト的にメモリ容量を最大3倍にまで増やすことができます。これにより，メモリ不足によって起こる処理速度低下の原因“仮想メモリ”の使用を可能なかぎり減らし，「処理速度の高速化」，「多数のソフトの同時起動」，「大規模ソフトの使用」など，Windowsをより快適に使用できる環境を実現します。

■MagnaRAM2必要動作環境

パソコン：Windows 3.1またはWindows95が動作する機種

OS：Windows3.1日本語版，Windows95日本語版

ディスプレイ：VGA以上の表示が可能なディスプレイ

■問い合わせ先

ウイニングラン・ソフトウェア（株）

☎03-3372-8440



『BAND IN A BOX』がバージョン・アップ！

●BAND IN A BOX 6.0J（価格12,000円）

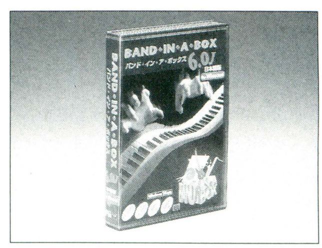
DTMファンに人気のソフト『BAND IN A BOX（バンド・イン・ア・ボックス）』に新バージョン6.0Jが登場しました。

BAND IN A BOXは，コードを入力するだけでピアノ，ベース，ドラム，ギター，ストリングスによる伴奏を，自動的に作成するオート・アレンジ・ソフト。ポピュラー・ミュージックなら数分で入力でき，自分好みの曲を簡単に作成できます。“シンセサイザー機能”も装備しているため，作成された伴奏にあわせてメロディーをレコーディングし，曲を完成させていくこともできます。

今回登場した新バージョン6.0Jでは，50以上の新機能を追加。「楽譜表示／入力&プリント・アウト」，「メロディに自動的にハーモニー付けが可能」，「スタイル総数を100に拡張」，「コンピュータ・キーボードでの演奏も可能」など多彩な機能を搭載し，プロでも十分使用できるソフトへと成長しています。

なお，BAND IN A BOX 6.0Jは，Windows95対応版とPower Macintosh対応版の2種類が発売中。

■問い合わせ先



カメオボイスパック

☎03-3360-1558（東京）

☎06-764-1918（大阪）

Windows95専用の電子辞典2タイトルを発売

システムソフトから，Windows95専用のビューア付き電子辞典2タイトルが登場しました。

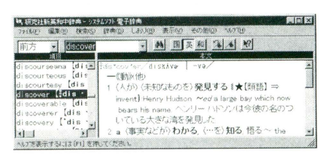
●岩波国語辞典第5版 for Windows95（価格9,800円）

●研究社新英和・和英中辞典 for Windows95（価格11,800円）

学生からビジネスマンまで幅広く愛用されている定番の辞典をもとに作成。Windows95専用の32ビットソフトのため，電子辞典の最大の利点である検索作業をより高速に行なうことができます。

また，付属ビューアはEPWING規約に準拠し，他の電子辞典の参照が可能。他にも「しおり機能」，「ヒストリ機能」，「辞書のフォント&サイズを自由に設定可能」など，電子辞典ならではの便利な機能を満載しています。

一度インストールしてしまえばCD-ROMドライブのない環境でも使用可能。携帯性重視の小型ノート・パソコンでも，活用できます。



■問い合わせ先　（株）システムソフト インフォメーションセンター

☎092-752-5264

新製品 Flash NEWS

Norton Utilitiesに Windows95専用版が登場

●Norton Utilities（価格14,800円）

世界中で愛用されているユーティリティ・ソフト『Norton Utilities（ノートン・ユーティリティーズ）』に，Windows95対応版が登場しました。

●Norton Utilities主な機能

◆Nortonシステムドクター

Windows95環境をセルフテスト。バック・グラウンドに常駐させると，重要なシステム・リソースを監視して，問題が起これば修復に必要なツールを自動的に起動します。

◆Nortonディスクドクター

ディスクの障害を診断，修復します。32ビット・ファイル・システム対応で，ディスクのパーティション・テーブルから表面テストまで，さまざまな診断を行ないます。

◆スペースウィザード

複製存在するファイルや古いファイル，必要でないファイルを見つけて安全にディスクの空き容量を確保します。

◆Nortonスピードディスク

ディスク・ファイルの最適化を行ないます。フラグメンテーションを解消することにより，ディスク・アクセス，システムのパフォーマンスを向上。また，ファイルを連続領域に配置することで，ディスク障害時の復旧率を大幅に向上させます。

■Norton Utilities必要動作環境

パソコン：i486SX以上を搭載したPC-98シリーズ，またはDOS／Vパソコン
OS：Windows95
メモリ：8Mバイト以上
ハードディスク：15Mバイト以上の空き容量

■問い合わせ先

シマンテックユーザーサポートセンター
☎03-3498-1118

便利で低価格なソフト・シリーズ

ライオス・システムは，「ほしい機能だけをしぼって，求めやすい価格を実現」をコンセプトにした“Compact（コンパクト）シリーズ”を発表。その第1弾として，つぎの三つのソフトを発売しました。

●返信ジョーズ（価格4,980円）

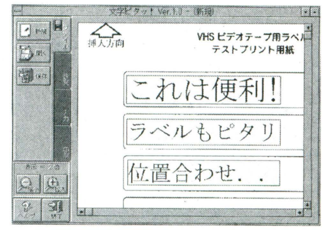
Windows95対応のFAXソフト。Windows95のFAX機能と，FAXアダプタの環境で使用できます。受信したFAXのイメージ・データに，返信用データを書きくわえて返信することが可能。

●名刺ふぉるだ～（価格14,800円）

Windows95対応の名刺管理用ソフト。名刺のイメージをそのままに，一枚一枚めくる感覚で管理できます。検索方法は氏名，会社など，自由に検索データを設定することが可能。Windows95対応のTWAINスキャナ用のスキャン・ソフトが標準添付しています。

●文字ピタッ！（価格12,800円）

Windows 3.1対応の印刷用ソフトです。エディタやワープロでは設定が難しい定型フォームへの印刷をサポート。ラベルや特定の書類などへの印刷作業に最適です。



■問い合わせ先

（株）ライオス・システム
コンパクト製品窓口
☎045-825-9206

初心者にピッタリのWindows95学習ソフト

●トライシリーズWindows95基本操作編（価格5,800円）

『トライシリーズWindows95基本操作編』は，パソコン超初心者を対象にしたWindows95学習用CD-ROM。つぎに紹介する学習カリキュラムで，“用語説明”から“絵入り文章作成”までを，わかりやすく解説してくれます。

「Windows95のデスクトップについて」，「ウィンドウズの操作方法」，「ソフトの起動，切替，終了」，「エクスプローラって何?」，「コントロールパネルで環境設定」，「ファイルやフォルダの整理」，「フロッピーを利用するには」，「日本語を入力するには」，「描いた絵を文章中に取り込む」，「Windowsクイズ」

トライシリーズWindows95基本操作編は，Windows3.1とMacintoshでも動作可能。そのため，Windows95への移行を考えているユーザーも，現在のシステムで学習することができます。

なお，トライシリーズは，今後『パソコン周辺機器使いこなしガイド'96』，『Microsoft EXCEL ver5.0入門』，『Mac DTP入門』など，ラインナップを充実させていくとのことです（'96年1月現在，予定ラインナップは8タイトル）。タイトル，価格などについて興味のある方は，発売元のオフィスフテロまで問い合わせてください。

■問い合わせ先　（有）オフィスフテロ
☎045-937-4666

その他

キミのパソコンをWindows95対応にパワーアップ！

パソコンのグレード・アップで有名なコンパルが，DOS/Vパソコンの“Windows95リフレッシュ&チューニング”を開始しました。

●CPUを交換

例：486SX -25MHzを486DX4-100MHzに交換=20,000円～

●CPUをオーバー・ドライブ・プロセッサにアップ

例：PentiumODP -83MHzを搭載=30,000円～

●メモリを増設

例：4MBを20MBにアップ=50,000円～

●ハードディスクを換装，増設

例：1GBのハードディスクを増設，または交換=30,000円～

●マザーボードを交換

例：486機をPentiumマザーボードに交換。さらにPentium-133MHzを搭載=98,000円～

●CD-ROMドライブを増設

例：4倍速CD-ROMドライブを増設=18,000円～

●Windowsアクセラレータを高速タイプに（15,000円～）

●Windows95をインストール（CD-ROM版25,000円）

ユーザーが持ち込んだパソコンは，3日で調整を完了し，調整カルテを添付して返却。1年間の保証が付きます。

■問い合わせ先

（株）コンパル
☎03-3299-5751

自宅にパソコン・スクールがやってきた！

「自由になる時間を活用して，パソコンを学習したい」そんな人にオススメなのがパソコン・スクール“メディア・マジック”の通信教育教材です。

全12コースが用意されており，申し込むとビデオ，フロッピー，テキストなどに教材が到着。パソコン・スクールと同じカリキュラムで学習するので，スクールで学習するのと同じ効果があります。

●Windowsコース

『Windows徹底理解』（15,000円），『一太郎 ver.5』（20,000円），『ロータス1-2-3』（20,000円），『Micrsoft Excel』（20,000円）

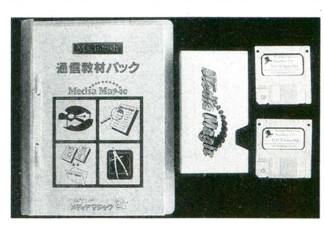
●Macintoshコース

『Macintosh本当の入門』（13,000円）『クラリスワークス完全マスター』（30,000円），『イラストレーター』（30,000円），『フォトショップ』（30,000円），『ページメーカー』（30,000円），『クォークエキスプレス』（30,000円），『お得なDTP入門パック』（75,000円）

●Windows，Macintosh共通コース

『タイピング完全マスター』（5,800円）

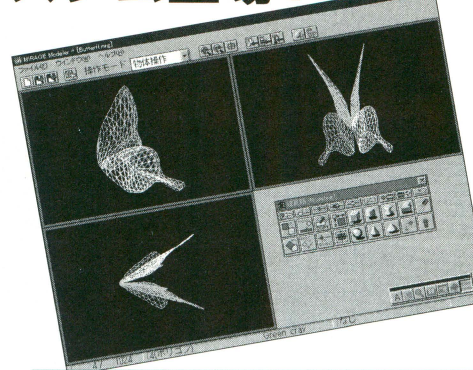
マニュアルではわかりにくい部分をビデオで解説。さらに教材テキストで復習するので，初心者でもかならず理解できます。



■問い合わせ先　（株）メディアマジック
☎0429-24-6655

Windows95にも対応した3DCGシステム登場！

メディックス
MIRAGE SYSTEM for Windows Ver.2



価格34,800円　キャンペーン価格19,800円

最近，3DCG作成ソフトも特別なものではなくなり，誰でも気軽にCGクリエイター体験ができるようになりました。

今回紹介するメディックスの『MIRAGE SYSTEM for Windows Ver.2』は，3DCGに挑戦したい人に最適な，お手軽3DCGシステム。Windows95にも対応しており，評判の高かった前バージョンよりも，さらに使いやすく高性能になりました。

問い合わせ先
メディックス
〒165東京都中野区江原町2-22-4
MEDIX Coreビル
☎03-3950-2222

■最小稼働環境
OS：Windows3.1＋Win32s（本製品に同梱）
またはWindows95
RAM：8Mバイト以上
VIDEO：640×480ドット以上
■推奨システム
CPU：486DX2もしくはPentium以上
RAM：16Mバイト以上
VIDEO：800×600／1,677万色

3DCGシステムMIRAGEが32ビットに対応して再登場！

これまで，PC-98シリーズのMS-DOS環境やWindows3.1環境に対応してきた低価格3DCGシステムMIRAGE SYSTEM（以降ミラージュと略）が，話題のWindows95対応の32ビット・アプリケーションにバージョン・アップしました。

新発売されたバージョン2でも，ミラージュ・シリーズが一貫して守ってきた“数値入力を必要としない簡単操作環境”を採用しています。ユーザーは，数値にはこだわらずに，思ったままのイメージで，さまざまな3Dモデルを作りあげていくことが可能です。

ミラージュは，大きくわけると，立体物を作るMirage Modelerと，色や材質などの設定をして，立体物に色を付けるMirage Render 32の二つソフトから成り立っています。

3Dモデルを作成するMirage Modelerは，正面，右側面，上面の三面図で立体を表現するシステムを採用しています。ここで利用することのできる機能は，すべて道具箱上にアイコンで表示されます。アイコンの数はできるだけおさえられ，初心者でも混乱してしまうことはありません。

実際に作成した3Dモデルのデータから，美しい3DCGを作成するのが，Mirage Render 32です。Mirage Modelerを使って，それぞれのパーツの色や材質を設定したら，Mirage Render32で読み込み，レンダリング作業（計算によるCGの描写）を行ないます。

Ver.2はココが新しい！

今回のバージョンから追加された機能や仕様はつぎのとおりです。

●ツールバーの配置

比較的よく使うコマンドは，メニューバー下にツールバーとして配置しています。

●32ビット・アプリケーション対応

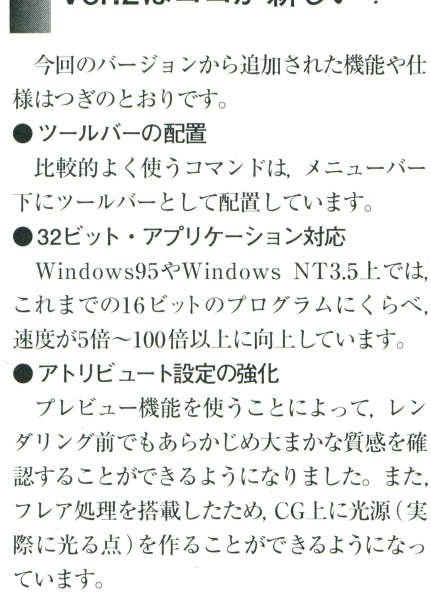
Windows95やWindows NT3.5上では，これまでの16ビットのプログラムにくらべ，速度が5倍～100倍以上に向上しています。

●アトリビュート設定の強化

プレビュー機能を使うことによって，レンダリング前でもあらかじめ大まかな質感を確認することができるようになりました。また，フレア処理を搭載したため，CG上に光源（実際に光る点）を作ることができるようになっています。

●ポリゴンスムージング

ポリゴンのごつごつした境界を曲面に見せる効果。なめらかな物体を表現することができます。

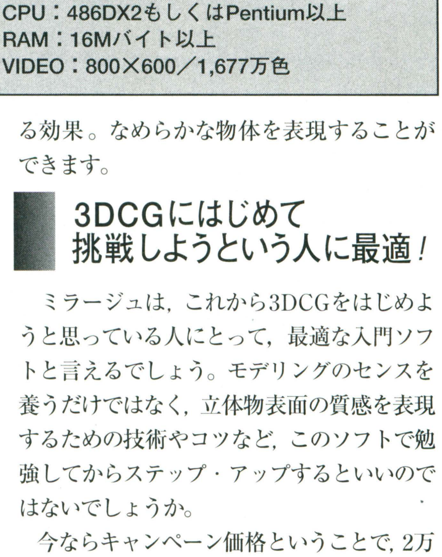


《写真1》物体の質感，カメラのアングルなどを設定するアトリビュート設定画面

3DCGにはじめて挑戦しようという人に最適！

ミラージュは，これから3DCGをはじめようと思っている人にとって，最適な入門ソフトと言えるでしょう。モデリングのセンスを養うだけではなく，立体物表面の質感を表現するための技術やコツなど，このソフトで勉強してからステップ・アップするといいのではないでしょうか。

今ならキャンペーン価格ということで，2万円を切る価格で手に入れることができます。これから3DCGに挑戦しようとしている人は，今がチャンスです！



《写真2》ミラージュを使って作成した3DCG例。CD-ROMには，マッピング（材質）・データや，こうした完成サンプルがたくさん収録されている。ぜひ参考にしよう

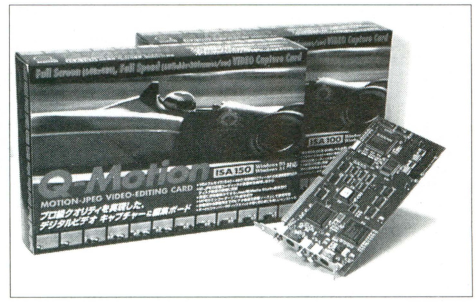
低価格が魅力のDOS／Vパソコン用高性能ボード

グラフィック・アクセラレータ・ボード
SPiDER
TARANTULA 64MKⅡシリーズ(PCI／VLバス版)
価格36,800円～

ビデオ・キャプチャ・ボード
QUADRANT
Q-Motion ISA 100／150(ISAバス版)
価格75,000円～



▲『TARANTULA 64MKⅡ』シリーズ



▲『Q-Motion』シリーズ

問い合わせ先
ウェップシステム
☎03-3377-3511

最近，秋葉原のパソコン・ショップをまわっていると，海外からの輸入製品が多いことに気付きます。日本でも，かなりパソコン関連の製品の価格がさがってきましたが，海外はそれを越える勢いです。今回は，そんな海外製品を輸入販売しているウェップシステムのグラフィック・アクセラレータ・ボードとビデオ・キャプチャ・ボードを紹介したいと思います。

低価格＆高性能グラフィック・ボード

この『TARANTULA 64MKⅡ(タランチュラ64マークツー)』シリーズは，64ビット・グラフィック・アクセラレータ・チップであるS3社の『Vision968』を採用した，高性能なグラフィック・アクセラレータ・ボードです。

ハードウエアDCI機能を搭載しながら，ビデオメモリを2Mバイト搭載したモデルで36,800円という価格は，同クラスのグラフィック・アクセラレータ・ボードと比較すると半額に近い，驚くべき安さです。

また，対応するOS(基本ソフト)の種類も非常に充実しており，Windows3.1／95はもちろん，Windows NTやOS／2 Warp用のドライバも標準添付されています。ただしPCIバス版は，DOS／Vマシンのみの対応で，PCIバスを持つPC-98シリーズでは動作しません。

TARANTULA 64MKⅡは，対応する表示モードも非常に多彩です。640×480ドット（16～1,677万色）から1,600×1,200ドット（256～65,536色）までのさまざまな画面モードが設定でき，とくに2Mバイトモデルで1,152×864ドット（65,536色）というモードが用意されているのは，少ないビデオメモリを効率よく使った，ユーザーにとってはありがたい画面モードです。

TARANTULA 64MKⅡには，ハードウエアDCI機能を最大限に生かした，MPEG再生ソフト『Xing MPEG Player(ジン・エムペグ・プレーヤ)』が付属しています。これを使うことにより，ビデオCDタイトルなどのMPEGデータをソフトウエアのみで見ることができるようになります。

S-VHSクラスのデジタル・ビデオをパソコン上に実現！

『Q-Motion(キュー・モーション)』シリーズは，DOS／VパソコンISAバス用の高性能ビデオ・キャプチャ・ボードです。対応OSは，Windows3.1／95となっています。

Q-Motionシリーズには，二つの製品があります。『Q-Motion ISA 100（価格75,000円)』は，ボード本体とオリジナルのキャプチャ・ツールのみで構成された製品で，『Q-Motion ISA 150(価格88,000円)』は，それにUlead(ユーリード)社の高機能編集ソフト『Media(メディア) Studio(スタジオ)』とMPEGエンコーダ・ソフトが追加された製品です。

Q-Motionは，ビデオ取り込みの際の圧縮方式として，高性能ビデオ・キャプチャ・ボードで一般的に使われている，ハードウエアMotion JPEG(モーション・ジェイペグ)圧縮を採用しています。これにより，最高640×480ドットのビデオ映像を30fps(フレーム／秒)で取り込むことが可能です。これは，VHSなどのビデオデッキよりもクオリティが高く，S-VHSビデオに匹敵する高画質となります。

《第1表》Q-Motion ISA 100／150の主なスペック

対応OS	Windows3.1／Windows95
圧縮方式	Motion JPEG(1/4～1/120圧縮)
入力端子	コンポジット×2，Sビデオ×1
出力端子	コンポジット×1，Sビデオ×1
取り込みサイズ	640×480ドット，640×240ドット，320×480ドット，320×240ドット

また，Q-Motionは，デジタル・ビデオ(AVIファイル)をアナログ信号として出力する機能も搭載しています。この機能を使うことにより，デジタル・ビデオとして取り込み，パソコン上で編集した映像を，通常のVHSビデオテープなどに録画することができるわけです。

最近では，一般家庭でビデオカメラを持っているという人は，珍しくなくなりましたが，撮影したビデオを編集までしているという人は，あまりいないでしょう。しかし，このQ-Motionを使うことにより，自分で撮影した映像を編集，加工して楽しむことが，とても簡単にできるのです。

このQ-Motionは，比較的安価にデジタル・ビデオ編集＆アナログ出力を楽しめるビデオ・キャプチャ・ボードとして，オススメできる製品です。

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

PC-FXGA プログラミング日記
其ノ三 「パッドの入力処理と特殊効果を学んだ」の巻

今月はパッド操作と特殊効果に挑戦！

みなさん，こんにちは。PC-FXGAが発売されて，本誌でもインストール手順などを紹介しましたので，PC-FXGAプログラミングに熱中している人も多くなってきたのではないでしょうか。

今回は，前回の予告どおりに，パッドの入力の受けかたを中心に話を進めていきます。パッドの入力の処理は「自作ゲームを作りたい」という意欲に燃えている人には，欠かせない話題だと思います。

また，FXGAのライブラリに用意されている関数を使うと，ただ色を塗るだけではなく，様々な特殊効果を実現することができます。そこで，このような特殊効果についても説明していきます。

プログラマー志望の健太君，ゲームデザイナーを目指すゆきちゃん，そして「板さん」ことハドソン中央研究所の板垣さんといっしょに勉強していきましょう。

健太君――「そろそろパッド入力を受け付けるプログラムを作りたいね」

ゆきちゃん――「そうね，ただプログラムどおりに回転とかしてるだけじゃ面白みに欠けるわ」

健太君――「それじゃあ，今日はこんなプログラムを作ろうか。うんとね，…」

健太君のアイデアは，今回はキューブを組み合わせることで非常に簡単な人型のモデルを作成するというものです。そして，パッドの右を押したら右手が動き，左下を押したら左足が動くような機能を持たせたいと考えているようです。はてさてどうなりますか。

一つのパーツを使い回そう

ゆきちゃん――「じゃあ，手始めにキューブをいくつも複製して人型のモデルを作らないといけないわけ?」

健太君――「そういうことになるね。とりあえずさ，キューブを6個使って人間っぽい形にしたらいいんじゃないかな」

ゆきちゃん――「そうね。いずれはキューブをたくさん用意してキューブパズルを作らないといけないんだから，ちょうどいい練習になるかも」

健太君の言う6個のキューブというのは，頭，胴体，両手，両足をそれぞれ一つのキューブで表すからでしょうね。

では，このような場合，それぞれのキューブを定義するために別々の頂点データや法線データを用意しないといけないのでしょうか？いえいえ，そうではありません。

ここで，前回まででは その有難味がよくわからなかったFarlDumpTriangleListなどのコマンドダンプ関数が活躍します。**コマンドダンプ関数**は，それぞれのプリミティブに対して用意されており，頂点や法線のデータを用いて，そのモデルを定義するハードウエアのコマンドを生成します。

ここで注意してほしいのは，**コマンドはモデル自体を定義するものであって，回転や拡大縮小といった変換の情報は一切含んでいない**ということです。

例をあげて説明しましょう。ダンプ関数で生成したコマンド（たとえばキューブとします）を配列に保存しておきます（**リスト1の100行目**）。

これにx軸方向へ1だけずらす平行移動の変換をかけて，FarlWriteFifoHA関数を使ってコマンドをハードウエアに送ります。

同じキューブに，今度はy軸方向に2だけずらす変換をかけ，同じようにFarlWriteFifoHA関数でコマンドを送りましょう。

その後でFarlSwapWindow関数で実際に描画を行なうと，たった今送った二つのキューブが別の場所に描かれます。

つまり，キューブの位置や大きさを定義するコマンドを一つだけ用意すれば，あとはそれに移動や拡大縮小などの異なる変換をかけてやることで，あたかも複数のキューブがあるように見せることができるのです。

リスト1の145行目から306行目までのループでは変数partの値に応じて，施す変換を変えています。ここで，頭は小さくし，腕は細いキューブにすることで，それぞれの部分を描かせることが可能になっているのです。

パッドの入力を処理するには

おや，そうこうしている間にゆきちゃんがモデルを作り終えたようで，次なる改良を施すために，2人は板さんに質問をしに行きました。

健太君――「板垣さん，今度はパッドの入力を受け付けたいんですけど，どうしたらいいんですか？Farlと名の付く関数はすべて調べたつもりなんですけど，パッド関連のものが見当たらないんですよ」

板さん――「Farlっていうのはグラフィックスのハードウエアを利用して効率良くプログラミングするためのライブラリだからね。パッドの処理をするための関数はまた別なんだ

よ。init_get_padという関数で初期化して，get_padという関数でパッドの入力状態をとってごらん」

PC-FXGAにはパッドやサウンド関連などの関数が豊富に用意されていますが，これらは板さんの説明どおり，Farlというライブラリには含まれていません。**リスト1**の初期化関数Initializeには，名前がFarlで始まらない関数がたくさん登場しますね。パッド関連のものも，そうした関数の一部です。

まずinit_get_padでパッド入力を受け付けるための初期化をして，get_padでその時点でのパッドの入力状況を得ることができます。

今回のプログラム・リストではヘッダファイルsystem.hとv93.hをインクルードしています。またコンパイルするときにも，ライブラリvlibとのリンクを忘れないようにしてください。

関数get_padをコールすると，パッドのポート0の状態がKEYDATAという構造体のpad00という変数にセットされます。そこで，このpad00の中身を見ることでパッドの入力状況を判断することができます。

なお，このpad00というのはグローバル（正確には外部）変数ですので，みなさんが定義する必要はありません。またポート1に接続しているパッドの入力はpad10で受けることができます。

マルチタップにつながった多くのパッドの入力を処理するという話題には機会があったら触れるつもりです。

板さん——「パッドの入力の取りかたについて少し教えておこうか。例えば，ボタン1が押されたかどうかを判定したければif(pad00.KD_TRG & KP_1)のようにすればいい。また十字キーの上が押しっぱなしになっている間だけ何かをしたいというときにはif(pad00.KD_DAT & KP_up)で判断できるよ」

このあたりはちょっと難しいので，詳しく説明しましょう。pad00.KD_DATには各ボタン（十字キーやRUNボタンも含む）が現在押されているかどうかがビット毎に格納されています。

そこで，ボタン1が押されているかを判定するには，ヘッダファイルで定義されているマクロKP_1を使って&（アンド）演算KD_DAT&KP_1をして，その結果が0であればボタン1は押されていない，1であればボタン1は押されていると判断できます。

その応用として，たとえば十字キーの上ボタンとボタン2が同時に押されているかどうかを判定したいときはpad00.KD_DAT&(KP_up | KP_2)とすればいいことがわかります。

リスト1の107行目のvalid_buttonsという変数には，**リスト1**で入力を受け付けるボタンの|（オア）演算の結果が入っていますので，プログラムに関係する操作が行なわれたかどうかをこのように判定することもできるわけです。

トリガリング処理とは

ゆきちゃん——「ところで板垣さん。KD_DATとKD_TRGっていうのは何が違うんですか。今までの説明ではまったく同じもののように思えるのですが」

板さん——「KD_TRGのほうは，KD_DATにトリガリング処理を施したものが入っているんだ」

健太君——「トリガリング処理っていうのは何ですか？」

板さん——「KD_DATには，get_padをコールした時点でボタンが押されているかどうかの情報が入っているって言ったよね。だけど，それだけでは，ボタンが1回押されたらこういう処理をしたい，というのがうまくできないでしょ。

たとえば，ループの中を回って画面を描きながら，パッドの処理をしているような場合，ちょっと長めにボタンを押されると，ボタンを押している間にループを何回も回ってしまって，何度も同じ処理をしてしまう可能性があるよね。

そんな場合はKD_TRGを使えば，初めて押されたときだけKD_TRGのビットに1が格納されて，それ以降はボタンが押しっぱなしになっていてもビットが0になるから，望んだ処理が簡単にできるんだ」

実は**リスト1**はボタンが1回押されたら，対応する部分（頭，両腕，両足）の回転をはじめるものなので，トリガリング処理のされたデータKD_TRGだけを利用しています。十字キーが押されている間だけ，そちらの方向にモデルを回転するというような場合にはKD_DATを使わなければいけないので，連載が進むとKD_DATも登場します。

いろいろな特殊効果

健太君とゆきちゃんはパッドの入力処理を盛り込んで，上ボタンを押したら頭が，右（左）ボタンを押したら右（左）腕，右下（左下）を押したら右足（左足）が回転するようなプログラムを作ったようです。

板さん——「なるほど，パッドの入力によって回転する部分を変えるプログラムができたんだね。どうやらパッドの処理は理解できたみたいだね。ところで，一つ提案なんだけど，回転する部分の着色に特殊効果を使って，もっともっと目立つようにしてみたらどうかな」

ゆきちゃん——「特殊効果ってどんなものがあるんですか？」

板さん——「たとえば霧がかかったようにちょっとボンヤリ見える**フォグモード**とか，指定された色もしくは明るさで塗ることで目立つようにするフラッシュモードなんていうのがあるよ。他にも幾つか特殊効果が用意されているから試してみるといいよ」

3Dプリミティブの描画によって生成されたピクセルデータはディスプレイバッファと呼ばれる領域に格納されてからFarlSwapWindowなどの関数コールによって画面に表示されます。

Farlではピクセルデータをディスプレイバッファに書き込む際に幾つかの特殊効果を施すことができます。

Zバッファの使い道

特殊効果の説明をする前に用語を一つ解説しておきましょう。PC-FXGAではZバッファと呼ばれる各要素が2バイトの256×256の領域を持っています。

256×256というのはディスプレイバッファのサイズと同じで，Zバッファの値は対応するピクセルに描かれているものが視点にどれだけ近いかを表し，値が大きい程近くに，小さい程遠くにあることを意味します。

Zバッファを持つことの利点はいくつかあります。2種類のモデルを描く場合を考えましょう。

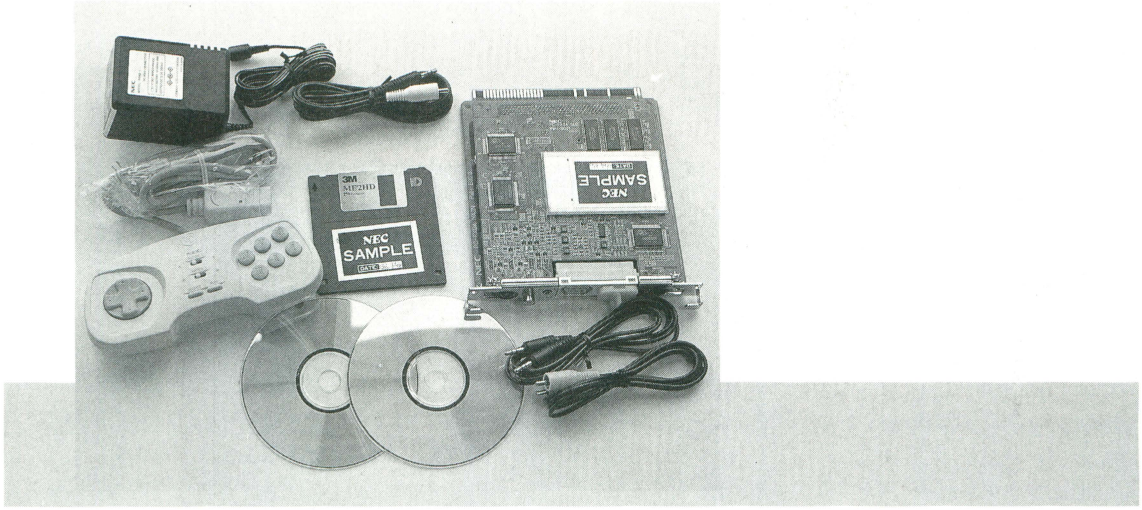
最初のモデルの描画コマンドをFarlWriteFifoHA関数によってハードウエアに送ります。

この時点でディスプレイバッファおよびZバッファに値が格納されます。では次のモデルをハードウエアに送るとどうなるのでしょう？単に上書きしてしまうと，このモデルの方が遠くにある場合，遠くにあるものが近くにあるものに重ねて描かれるため，ちゃんとした画像になりませんね。

そこでPC-FXGAのハードウエアはZバッファに格納されているZ値を比較しながら上書きするかどうかを決めます。今書き込もうとしている画像の方が大きなZ値を持っていれば，こちらの方が近くにあるということですから，上書きしても大丈夫ですね。

逆に小さいZ値を持っている場合には，その画像は視点からみて奥のほうにあるので書き込みは行ないません。なお，Z値の比較を行なわないようにすることもできます。

同様にして，単なる二次元の画像にもZ値をつけることができます。そうすると二次元の画像を重ね書きする場合にも，奥行きの情報を正しく処理することが可能になりますか



ら，たとえば背景には小さいZ値を与えておき，手前にいるキャラクターには大きなZ値をつけておけば，ゲームを作るときにも描画処理が随分簡単になりますよね。

特殊効果に話を戻して

Farlの特殊効果をいくつかあげてみます。

・**フォグモード**――ピクセルのZ値に比例して，そのピクセルの色の輝度（明るさ）を変えます。遠くにあるものほど輝度が大きくなり（白に近くなり），結果として霧がかかったような効果をだすことができます。

・**逆フォグモード**――フォグモードの逆で，遠くにあるものほど輝度を小さくします。

・**シャドーモード**――すでに描画されているピクセルの輝度を半分にします。

・**逆シャドーモード**――シャドーモードの逆で，輝度を2倍にします。

・**フラッシュモード**――ピクセルの輝度または色をレジスタに指定された値で置き換えて描画します。

今回の**リスト1**では全体を普通のモードで描画し，パッドで選択された部分をフラッシュモードに切替えながら描くようになっています。

ですから，たとえば**106行目**でmode=FARL_PE_FOGとすれば，全体がフォグモードで描かれます。いろいろと試して見てください。

また，シャドーモードや逆シャドーモードは二次元の画像に影やスポットライトのような効果をつけたり，いろいろと面白い応用のしかたがある優れ物です。機会があったら連載の中でも使ってみようと思っています。

こうしたモードの指定は**146行目**のFarlSetPEControlRegという関数で行ないます。どのモードを使用するのかは引数としてマクロFARL_PE_FOGやFARL_PE_FLSH_Iなどを渡せばよく，また同時に使用できるモードは**178行目**のように|（オア）演算を用いて指定することもできます。

最後に**リスト1**についていくつか注意しておきます。

・**変数 selected** は現在選択されて回転している体の部分を示しています。これがNone，つまり－1のときは，どこも選択されていないということです。

・**変数 flushed** は，ループを回るたびにフラッシュ描画を「する」「しない」を切替えてチカチカして見えるようにするためのものです。flushedが1の場合，前回ループを回ったときにフラッシュ描画したということなので，これを0にして今回はフラッシュ描画を行なわない，というような処理をしています。

次回は？

今回はちょっと急ぎ足でたくさんの内容を詰め込んでしまいました。わかりにくいところや，もっと詳しく説明してほしいところなどがありましたら遠慮なく編集部までお寄せください。補足説明などもしていきたいと思います。来月はキューブパズルに戻って，複数のキューブをパッドの入力にしたがって回転させる，また特定の面を回転する方法について説明していきます。

《リスト1》パッドが使え，効果も加えたプログラム・リスト

```
1 #include <system.h>
2 #include <v93.h>
3 #include <nt.h>
4 #include <farl.h>
5
6 #define CUBE_NUM    (6)
7
8 #define FACET_NUM   (12)
9
10 enum
11 {
12   NONE = -1,
13   BODY,
14   HEAD,
15   LEFT_ARM,
16   RIGHT_ARM,
17   LEFT_LEG,
18   RIGHT_LEG
19 };
20
21 /* 関数プロトタイプ */
22 void Initialize(void);
23
24 /* 立方体のトライアングル座標データ */
25 float cube_vert[FACET_NUM * 3][3] =
26 {
27   {-0.5, 0.5, 0.5}, {-0.5, -0.5, 0.5}, {0.5, 0.5, 0.5},
28   {0.5, 0.5, 0.5}, {-0.5, -0.5, 0.5}, {0.5, -0.5, 0.5},
29
30   {0.5, 0.5, 0.5}, {0.5, -0.5, 0.5}, {0.5, 0.5, -0.5},
31   {0.5, 0.5, -0.5}, {0.5, -0.5, 0.5}, {0.5, -0.5, -0.5},
32
33   {0.5, 0.5, -0.5}, {0.5, -0.5, -0.5}, {-0.5, 0.5, -0.5},
34   {-0.5, 0.5, -0.5}, {0.5, -0.5, -0.5}, {-0.5, -0.5, -0.5},
35
36   {-0.5, 0.5, -0.5}, {-0.5, -0.5, -0.5}, {-0.5, 0.5, 0.5},
37   {-0.5, 0.5, 0.5}, {-0.5, -0.5, -0.5}, {-0.5, -0.5, 0.5},
38
39   {-0.5, 0.5, -0.5}, {-0.5, 0.5, 0.5}, {0.5, 0.5, -0.5},
40   {0.5, 0.5, -0.5}, {-0.5, 0.5, 0.5}, {0.5, 0.5, 0.5},
41
42   {-0.5, -0.5, 0.5}, {-0.5, -0.5, -0.5}, {0.5, -0.5, 0.5},
43   {0.5, -0.5, 0.5}, {-0.5, -0.5, -0.5}, {0.5, -0.5, -0.5}
44 };
45
46 /* 面の法線ベクトル */
47 float cube_fnor[FACET_NUM][3] =
48 {
49   {0.0, 0.0, 1.0}, {0.0, 0.0, 1.0}, {1.0, 0.0, 0.0},
50   {1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 0.0, -1.0}, {0.0, 0.0, -1.0},
51   {-1.0, 0.0, 0.0}, {-1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 1.0, 0.0},
52   {0.0, 1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}
53 };
54
55 /* 面の色データ */
56 unsigned short cube_fcol[FACET_NUM] =
57 {
58   0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802,
59   0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802,
60   0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802
61 };
62
63 /* 光源の方向 */
64 float dir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};
65
66 /* HuC6261にセットするカラーパレット */
67 extern unsigned short i6c3yuv_col[];
68
69 void main(void)
70 {
71   short          vert[64][3];
72   short          fnor[64][3];
```

```
unsigned short cube_buf[1024];
int             cube_cnt;
int             i, cnt, part, selected, part_angle;
int             valid_buttons, mode, flushed;

Initialize();

/* 描画コマンドの生成 */
for(i = 0; i < FACET_NUM; i++)
  {
    vert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][0]);
    vert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][1]);
    vert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][2]);

    vert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][0]);
    vert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][1]);
    vert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][2]);

    vert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][0]);
    vert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][1]);
    vert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][2]);

    fnor[i][0] = FarlFix1015(cube_fnor[i][0]);
    fnor[i][1] = FarlFix1015(cube_fnor[i][1]);
    fnor[i][2] = FarlFix1015(cube_fnor[i][2]);
  }

cube_cnt = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, FACET_NUM,
                                (unsigned short *)vert,
                                (unsigned short *)fnor,
                                cube_fcol, 0, cube_buf);

selected = NONE;
mode = 0;
valid_buttons = KP_1 | KP_up | KP_down | KP_left | KP_right;
flushed = 0;
FarlSetPEFlashlCReg(0);

for(cnt = 0; ;cnt += 10, part_angle += 20)
  {
    /* パッドの状態をとってくる */
    get_pad();

    if(pad00.KD_TRG & valid_buttons)
      part_angle = 0;

    if(pad00.KD_TRG & KP_1)
      selected = NONE;

    /* 十字キーの処理 */
    if(pad00.KD_TRG & KP_up)
      selected = HEAD;
    else if(pad00.KD_TRG & KP_down)
      {
        if(pad00.KD_TRG & KP_left)
          selected = LEFT_LEG;
        else if(pad00.KD_TRG & KP_right)
          selected = RIGHT_LEG;
      }
    else if(pad00.KD_TRG & KP_left)
      selected = LEFT_ARM;
    else if(pad00.KD_TRG & KP_right)
      selected = RIGHT_ARM;

    /* ノーマルベクトルの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateY3x3M1015(cnt % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateZ3x3M1015((cnt * 2) % 3600);
    FarlCopyDstToNrm();

    /* 座標変換行列の計算 */
    for(part = 0; part < 6; part++)
      {
        /* 描画モードの設定 */
        FarlSetPEControlReg(mode);

        switch(part)
          {
          case BODY:
            /* 体 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.3),
                             FarlFix187(0.4),
                             FarlFix187(0.1));
            FarlCopyDstToSrc();
            FarlTranslate4x4M187(0,
                                 FarlFix187(0.1),
                                 0);
            FarlCopyDstToSrc();
            break;
          case HEAD:
            /* 頭 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.15),
                             FarlFix187(0.15),
                             FarlFix187(0.1));
            FarlCopyDstToSrc();
            FarlTranslate4x4M187(0,
                                 FarlFix187(0.375),
                                 0);
            FarlCopyDstToSrc();
            if(selected == HEAD)
              {
                if(flushed)
                  FarlSetPEControlReg(mode);
                else
                  FarlSetPEControlReg(mode | FARL_PE_FLSH_I);
                flushed = !flushed;
                FarlRotateY4x4M187(part_angle % 3600);
                FarlCopyDstToSrc();
              }
            break;
          case LEFT_ARM:
            /* 左腕 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.07),
                             FarlFix187(0.5),
                             FarlFix187(0.07));
            FarlCopyDstToSrc();
            if(selected == LEFT_ARM)
              {
                if(flushed)
                  FarlSetPEControlReg(mode);
                else
                  FarlSetPEControlReg(mode | FARL_PE_FLSH_I);
                flushed = !flushed;
                FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(-0.195),
                                     FarlFix187(-0.15),
                                     0);
                FarlCopyDstToSrc();
                FarlRotateX4x4M187(part_angle % 3600);
                FarlCopyDstToSrc();
                FarlTranslate4x4M187(0,
                                     FarlFix187(0.2),
                                     0);
              }
            else
              FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(-0.195),
                                   FarlFix187(0.05),
                                   0);
            FarlCopyDstToSrc();
            break;
          case RIGHT_ARM:
            /* 右腕 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.07),
                             FarlFix187(0.5),
                             FarlFix187(0.07));
            FarlCopyDstToSrc();
            if(selected == RIGHT_ARM)
              {
                if(flushed)
                  FarlSetPEControlReg(mode);
                else
                  FarlSetPEControlReg(mode | FARL_PE_FLSH_I);
                flushed = !flushed;
                FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(0.195),
                                     FarlFix187(-0.15),
                                     0);
                FarlCopyDstToSrc();
                FarlRotateX4x4M187(part_angle % 3600);
                FarlCopyDstToSrc();
                FarlTranslate4x4M187(0,
                                     FarlFix187(0.2),
                                     0);
              }
            else
              FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(0.195),
                                   FarlFix187(0.05),
                                   0);
            FarlCopyDstToSrc();
            break;
          case LEFT_LEG:
            /* 左足 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.1),
                             FarlFix187(0.5),
                             FarlFix187(0.1));
            FarlCopyDstToSrc();
            if(selected == LEFT_LEG)
              {
                if(flushed)
                  FarlSetPEControlReg(mode);
                else
                  FarlSetPEControlReg(mode | FARL_PE_FLSH_I);
                flushed = !flushed;
                FarlRotateY4x4M187(part_angle % 3600);
                FarlCopyDstToSrc();
              }
            FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(-0.1),
                                 FarlFix187(-0.36),
                                 0);
            FarlCopyDstToSrc();
            break;
          case RIGHT_LEG:
            /* 右足 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.1),
                             FarlFix187(0.5),
                             FarlFix187(0.1));
            FarlCopyDstToSrc();
            if(selected == RIGHT_LEG)
              {
                if(flushed)
                  FarlSetPEControlReg(mode);
                else
                  FarlSetPEControlReg(mode | FARL_PE_FLSH_I);
                flushed = !flushed;
                FarlRotateY4x4M187(part_angle % 3600);
                FarlCopyDstToSrc();
              }
            FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(0.1),
                                 FarlFix187(-0.36),
                                 0);
            FarlCopyDstToSrc();
            break;
          }

        FarlRotateY4x4M187(cnt % 3600);
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlRotateZ4x4M187((cnt * 2) % 3600);
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-0.5));
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.5));
        FarlCopyDstToObj();

        /* 描画・表示 */
        FarlWriteFifoHA(cube_buf, cube_cnt);
      }
    FarlSwapWindow();
  }
}

void Initialize(void)
{
  struct NT_PLO plo;
  struct NT_PRI pri;

  /* PC-FXGA (HuC6261, HuC6271, HuC6272, HuC6270) の初期化 */
  init_nt();
  init_rainbow();
  init_king();
  init_soundbox();
  init_70();
  pri.pri0 = 0x0176;
  pri.pri1 = 0x2345;
  set_nt_pri(&pri);
  plo.cpo0 = (128<<8);
  plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3 = 0;
  set_pallet_offset(&plo);
  set_nt_mode(line263);
  dispon(spr | bg);
  write_pallet_datas(0, i6c3yuv_col, 512);

  /* パッドの初期化 */
  set_irq_vector(int_pad, IRQ_KP);
  irq_enable();
  init_get_pad();

  /* HuC6273 の初期化 */
  FarlInit();
  FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM | FARL_TE_LTEN);
  FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I6C3);
  FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3), FarlFix1015(0.9), 0, FarlFix1015(1.0), 0);
  FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(dir[0]),
               FarlFix1015(dir[1]), FarlFix1015(dir[2]));
  FarlSetPEClearColorReg(0x807);
}
```

あのWindows環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速（ちょっぱや）アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。



クリック・アンド・プレイ Klik & Play ゲーム作成術

Play 2
シューティング・ゲームが1時間で完成！

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1以上が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット256色以上
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

プログラミングすることなく，Windowsで高速アクション・ゲームが作れる『Klik & Play（クリック・アンド・プレイ）』。今回は，アクション・ゲームで定番の“縦スクロール・シューティング・ゲーム”を作ってみましょう。所有時間は，わずか1時間！

1時間でクオリティの高いゲームを作れる秘密は，Klik & Playの持つ“イベントエディタ”にあります。さっそく紹介しましょう！

2種類のエディタを使いこなせ！

Klik＆Playには，イベント設定のためのエディタが2種類用意されています。その名は，“ステップスルーエディタ”と“イベントエディタ”（第1図）。

この二つのちがいを簡単に説明すると，まずステップスルーエディタは簡単に使うことができる反面，制限が多く機能的に使えないイベントがあります。イベントエディタは，使いこなしが多少むずかしいけれども，すべてのイベントを使うことができます（『ストZERO』のオートガードとマニュアルのちがいといえるかも）。

はじめはステップスルーエディタを使ってKlik＆Playに慣れ，凝ったゲーム作りに挑戦したくなったらイベントエディタを使うことをオススメします。

イベントエディタはこう使う！

前回紹介したブロックくずしは，ステップスルーエディタだけ使って作りました。今回はイベントエディタの練習として，ステップスルーエディタでは不可能なシューティング・ゲームを作ってみましょう。

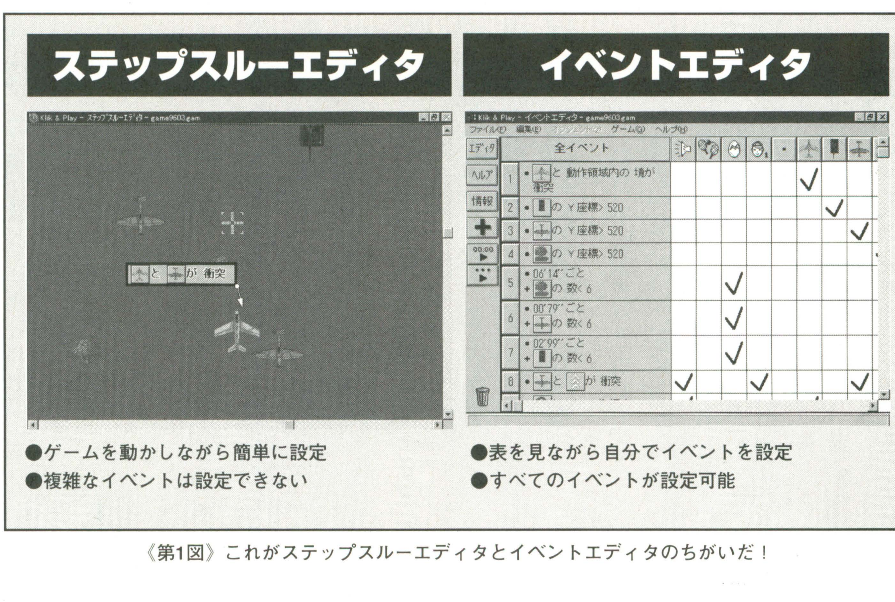
シューティング・ゲームといえば，真っ先に思い浮かぶのが『ゼビウス』。といっても，あれほどすごいゲームは簡単には作れません。とりあえず「空中と地上を撃ちわけるシューティング・ゲーム」ということにしましょう。

このゲームのポイントは，地上弾の処理です。この処理のためには，イベントエディタの力を借りなくてはならないのです。

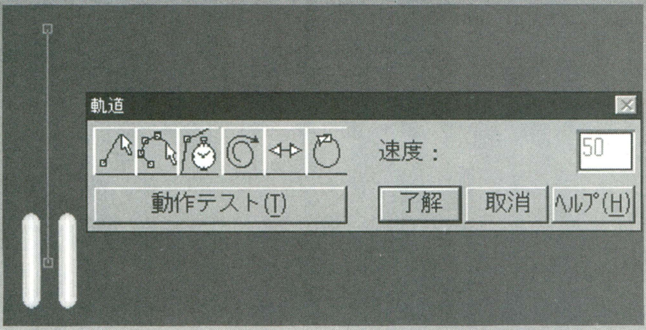
まず，発射した地上弾は，適当なところで地上に落ちなければなりません。このため第2図のように，少し上に動いて止まる軌道のキャラクターを作ります。

つぎに，落ちたはずの地上弾がいつまでも表示されていると変なので，動きが止まったら地上弾を破壊します。これはイベントエディタで第3図のように設定します。

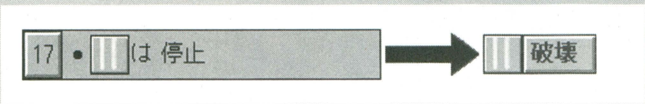
そして，ボタンを押すと地上弾を発射するようにします。これは第4図のようにします。地上弾の動きはすでに設定済みなので，オブジェクトの作成で自機と同じ位置に地上弾を



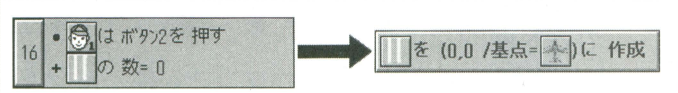
《第1図》これがステップスルーエディタとイベントエディタのちがいだ！



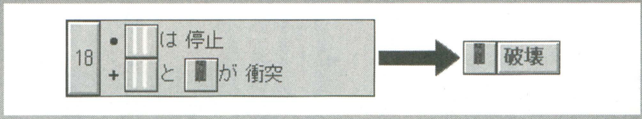
《第2図》地上弾は，発射したら適当なところで止まらなければいけない。そのために，あらかじめレベルエディタで上に少し動いて止まるという動きを設定しておく



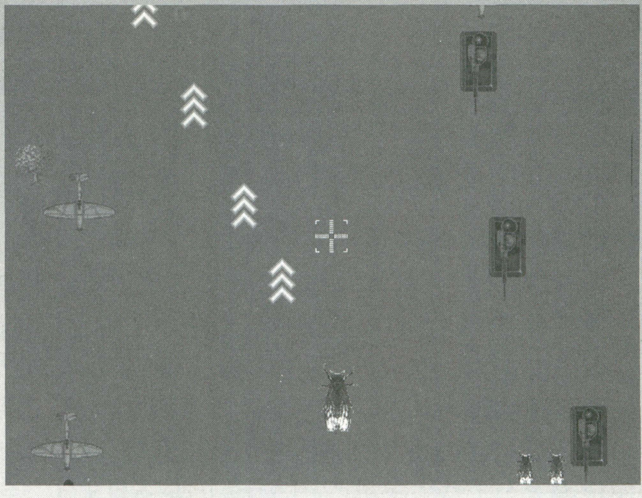
《第3図》発射して動きの止まった地上弾は，消す必要がでてくる。そのために，動きが静止したら破壊する



《第4図》ボタンを押したら，地上弾を発射する。動きはすでに設定したので，自機の場所に地上弾を作成するだけで発射できるのだ



《第5図》弾が地上に落ちたときだけ戦車を倒せるように，地上弾が静止していることをイベントの条件に加える



《第6図》完成した縦スクロール・シューティング・ゲーム。これを『セミウツ』と名付けよう！

作成してやれば，あとは勝手に飛んでいってくれるわけです。また，「地上弾の数=0」という条件を追加しているのにも注目。これは，地上弾を1発ずつしか撃てないようにしているのです。ここを「地上弾の数<3」などとすると，3連射までできるようになります。

最後に，第5図のように地上の敵との衝突判定を設定します。地上弾=停止の条件を付けることで，地上弾が地面に落ちたときのみ敵を倒せるようになります。

イベントエディタを使うと，このように複雑な条件を加えることができます。この場合，すべての条件に該当しないとアクションは実行されません。

以上で，地上弾の処理が実現できました。このように複雑な処理でも，細かく考えてイベントエディタで設定すると，実現できることはたくさんあるわけです。

まとめ

イベントエディタは，凝ったゲーム制作には欠かせない超強力な性能を持っています。これを使うことで，ゲームのクオリティは大きく変わってくるでしょう。ぜひ，習得してください。

本誌別冊『Basic Magazine CD-ROM Special』Vol.3に，今回作成したサンプル・ゲームを収録しています。こちらを見て，記事では触れていないテクニックなどもうまく盗んでみてください。

それでは，また来月！

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.3と連動

Klik & Playデモ版と，一般ユーザーが作成したサンプル・ゲーム，早くも送られてきた読者投稿ゲーム，もちろんこの連載で作ったゲームなどを収録しています。

『Klik&Play』オリジナルゲーム大募集！

富士通パレックスでは，『Klik & Play』で作成したゲームのコンテストを開催します。優秀作品50タイトルは，CD-ROMに収録して富士通パレックスより発売されます。また，優秀作品の作者には，特製液晶テレビやウィンドブレーカなどの賞品が贈られる予定です(マイコンBASICマガジン賞もあるよ)。このコンテストへは，つぎのいずれかの方法で応募してください。

①フロッピーディスクなどに記録した作品を，・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上，富士通パレックス『Klik & Play』事務局まで郵送する。

②パソコン通信NIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーション『Klik & Playデータライブラリ』にアップロードする。

③ベーマガ編集部あてに郵送する（届いた作品はベーマガ編集部から富士通パレックスにお渡しします）。

応募の受付は，'96年1月10日～5月10日まででです（当日消印有効）。結果の発表は，7月8日発売の本誌にて行ないます。また，優秀作品を集めたCD-ROMは，『Klik & Play Game Collection』という名称で7月10日に発売予定です。

また，応募方法の②にあるNIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーションでは，『Klik & Play』の最新情報やQ&Aなどを行なっています。ぜひ，アクセスしてみてください(GO SPRX)。

コンテストの応募作の中から，優秀な作品を順次，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』のCD-ROMに収録する予定です。お楽しみに！

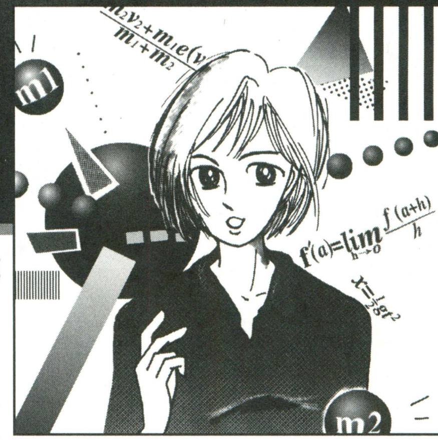
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

第46回　パソコンで“ベクトル”を表現してみよう！

《PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太



みなさんは，“座標”という言葉を聞いたことがあるでしょうか？　目標とするものが存在する特定の場所を示す場合には，この座標の概念がよく使われます。たとえば，地図の緯度・経度の概念や，京都や札幌などのきちんと区画整理された都市での住所表現などが，この考えかたに相当します。

一般に，このような座標を“直交座標”と呼びますが，これと対照的な座標系として“極座標”というものがあります。今回は，この極座標の考えかたを，パソコンを使ってシミュレーションしてみましょう。

直交座標は何が便利？

グラフなどを表すときには，たいていの場合は**第1図**のような座標系を使います。この座標系は，おたがい直角に交わる二つの座標軸によって構成されるもので，一般に“直交座標系”と呼びます。この座標系は，ものの絶対的な位置を示す場合などによく使われます。

たとえば，札幌市の中心部の地図を見てみましょう。札幌市の中心部はほぼ完全に区画整理されていて，住所の表現も直交座標的なものになっています。南北方向を*Y*座標の方向，東西方向を*X*座標の方向として考えると，*X*座標に『大通り公園』の通りが，*Y*座標に『国道5号線』や『創成川通り』の通りが対応します。

そして南北方向には，大通公園から数えて北1条，北2条，北3条，あるいは南1条，南2条，南3条というぐあいに東西に横たわる区画に名前が付いています。北0条，南0条に相当するのが「大通」になります。また，それぞれの区画は，北1条より北は国道5号線から東へ行くと東1，東2，東3，西へ行くと西1，西2，西3というようになり，南1条より南は創成川通りを基準にして東1，東2，あるいは西1，西2という名称が付けられています（**第2図**）。

市内を流れる豊平川や，公園，北海道大学などによって部分的には規則性がやや崩れていますが，ほとんどはこのようなきまりで住所が表現されています。

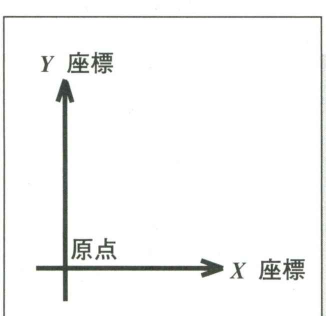
このような表記のため，たとえば北17条東5から南4条東5へ行く場合は，ほぼ真南へ向かえばよいことがわかります。また，いろいろな場所の位置関係がすぐにつかめるのが特徴です。

極座標って何？

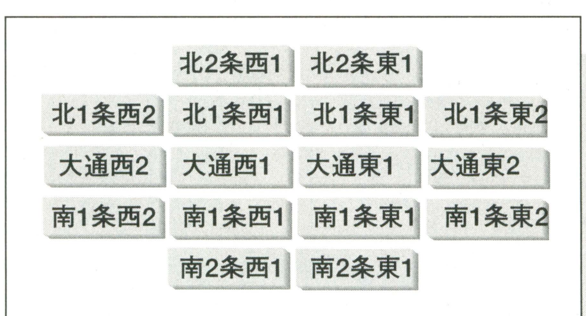
このように直交座標系は，あらかじめ何らかの規則で目盛が付いているようなケースでは，きわめて有効です。しかし，海や砂漠のように，基準となるものがない場合もあります。このようなときには，目的地を方向と距離の二つの要素で示すことがあります。

海のまっただ中にいる場合，北極星の方向など，変化しない目標物の方向を基準とします。そして，その方向と目的の方向のあいだの角度aと，目的地までの距離lによって**第3図**のように目的地の場所を示す方法が考えられます。この考えかたを座標系に取り入れたのが“極座標”と呼ばれるものです。

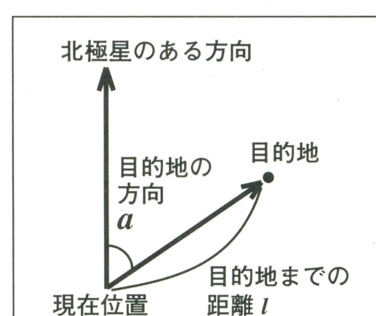
直交座標では二つの座標軸を使って位置を示しますが，極座標では基準となる方向と距離を使って位置を示します。示すべき座標点



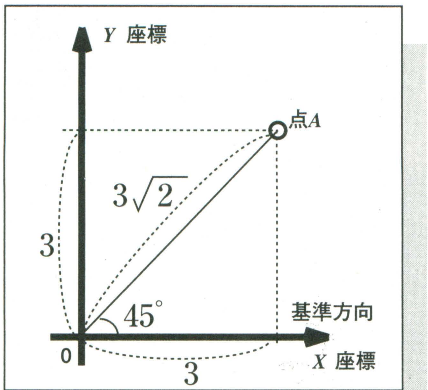
《第1図》一般的なグラフの座標系



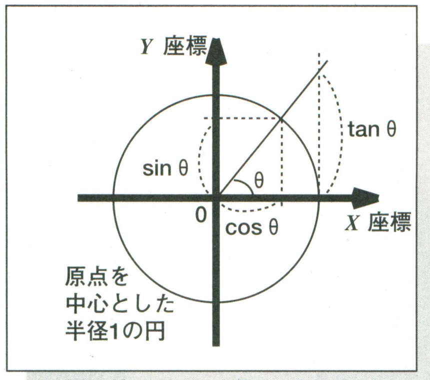
《第2図》札幌市中心部の住所表記



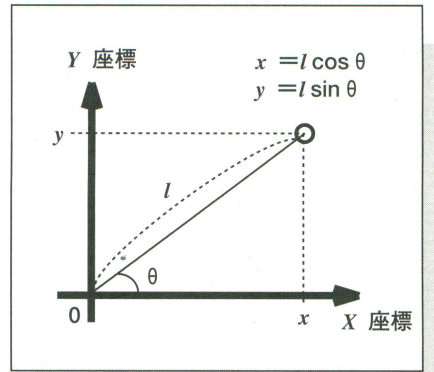
《第3図》角度と距離による表現はこうなる！



《第4図》直交座標と極座標による位置の表現



《第5図》これが三角関数の定義だ！

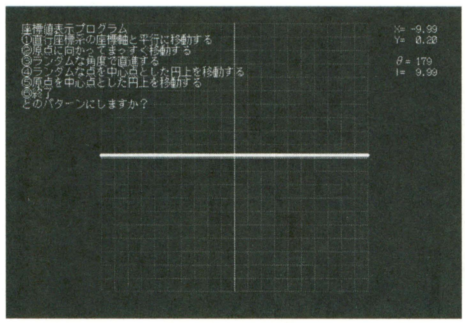


《第6図》極座標から直交座標への変換

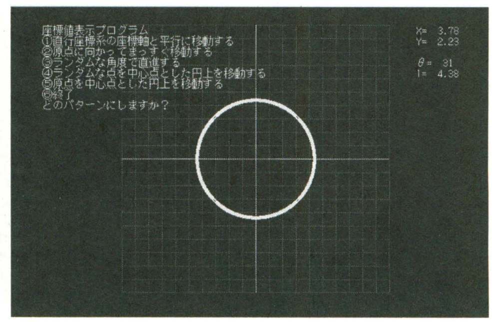
$$l = \sqrt{x^2 + y^2}$$

$$\theta = \sin^{-1}\left(\frac{y}{l}\right)$$

《第7図》直交座標から極座標への変換。$\sin^{-1}$はsinの逆関数で，sinが引数の値を取るときの角度を返す



《写真1》リスト1で，①の直交座標系の座標軸に平行して移動するパターンを選択した結果。直交座標系の座標の値はX座標しか変化せず，Y座標は一定となる。このため，点の移動のようすを感覚的につかみやすい



《写真2》リスト1で，⑤の原点が中心となっている円上を移動するパターンを選択した結果。極座標系の座標の値は角度しか変化せず，距離は一定となる。一方，直交座標系の座標の値はX，Yとも複雑に変化する

の位置を，その座標点がどの方向に存在するかを基準となる方向からの角度aとして表現し，座標点と基準点のあいだの距離lとペアにして示します。

たとえば，**第4図**のような場合，点Aは直交座標系ではX=3，Y=3で表されますが，極座標の場合はa＝45度，$l=3\sqrt{2}$というように表されることになります。

極座標の表現では，原点以外の複数の点のそれぞれ位置関係を素早く把握できません。しかし，原点に自分が存在すると仮定した場合には，それぞれの点の距離や方向がそのまま示されているために，位置関係の把握は楽になります。

三角関数の定義と座標変換

さて，この極座標系と直交座標系はそれぞれに長所，短所があるために，場合によっては相互に変換する必要がでてきます。この座標変換には“三角関数”が必要となります。

ここで使う基本的な三角関数は，つぎの三つです。

- **sin…サイン**
- **cos…コサイン**
- **tan…タンジェント**

どれも関数の形になっていて，角度をあたえると数値が返ってくるものです。どのような角度をあたえた場合に，どのような数値が返ってくるかはそれぞれ異なっていて，**第5図**のように定義されています。

この三角関数を利用すれば，極座標系上の点を**第6図**のような計算によって直交座標系に移せます。このように，ある座標系上の点を異なる座標系上に移すことを“座標変換”と呼びます。極座標→直交座標の変換は，非常によく利用される座標変換の一つです。

逆に，直交座標系上の点を極座標系に移す場合は，**第6図**の逆の計算を行なう必要があります。この場合は，**第7図**のように三角関数の逆関数を利用することになります。

座標変換をプログラミングしてみる！

それでは，この座標変換をBASIC言語で実行してみましょう。**リスト1**は，さまざまなパターンで移動する点を，直交座標系，極座標系それぞれに移した場合の座標の値を表示するプログラムです。移動するパターンとしては，直線移動，円移動があります。

プログラムを実行すると，どのパターンで点を移動させるかを聞いてくるので，5とおりの中から一つを選択してください。選択が完了するとグラフィック画面上で点が移動し，そのときの座標の値を表示します。

用意されている直線移動には，

①直交座標系の座標軸に平行して移動するパターン
②原点へ向かってまっすぐ移動するパターン
③それ以外のパターン

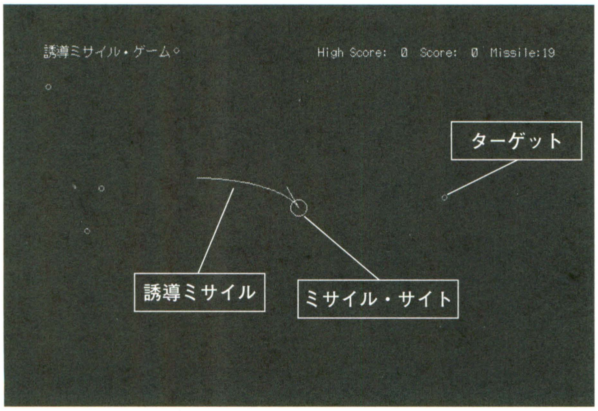
の三つがあります。直交座標上での座標値は，①の場合にはXかYの片方の座標値しか変化しませんからわかりやすいのですが，②や③の場合は両方が同時に変化します。極座標上の場合，①や③は角度，距離とも変化する上に変化の割合も変わるため，点の移動を把握することはかなり困難です。しかし，②の場合は，角度は原点を通過する瞬間しか変化しません。

用意されている円移動には，

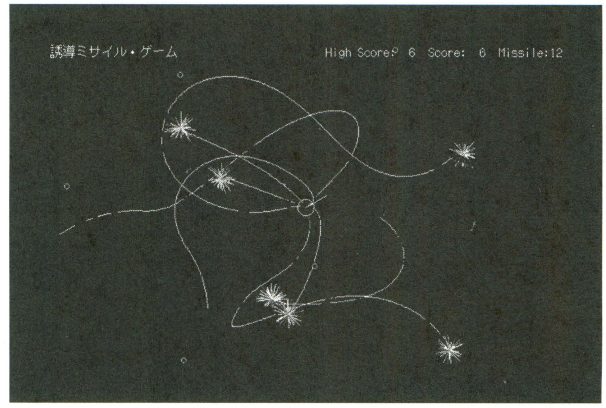
④原点以外が中心の円上を移動するパターン
⑤原点が中心となっている円上を移動するパターン

の二つがあります。直交座標上ではどちらもX，Yの両方の座標値が変化するために，運動の把握は困難です。また，極座標であっても，④では直交座標の場合以上に座標値の変化が複雑です。しかし，極座標の場合は⑤の運動は距離が一定で角度だけが変化するためにわかりやすくなります。

このように，座標上の点の位置を表現する場合は，座標系によって理解しやすくなったり，逆に理解しにくくなったりします。このため，点の移動経路や分布などに応じて，適切な座標系を選択するということが重要となってきます。



《写真3》これが『誘導ミサイル・ゲーム』だ！ 画面はこのように構成されている



《写真4》誘導ミサイルの移動には，誘導ミサイルを原点とした極座標系が利用されている

《リスト1》座標変換シミュレーション・プログラム・リスト

```
1000 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1010 SCREEN 3 'TOWNSは 1010 SCREEN@ 0
1020 WIDTH 80,25
1030 CONSOLE 0,25,0,1
        'TOWNSは 1030 CONSOLE 0,25,0
1040 MF=0
1050 WHILE MF=0
1060  CLS 3         'TOWNSは 1060 CLS 0
1070  PRINT "座標値表示プログラム"
1080  PRINT "①直行座標系の座標軸と平
行に移動する"
1090  PRINT "②原点に向かってまっすぐ
移動する"
1100  PRINT "③ランダムな角度で直進す
る"
1110  PRINT "④ランダムな点を中心点と
した円上を移動する"
1120  PRINT "⑤原点を中心点とした円上
を移動する"
1130  PRINT "⑥終了"
1140  PRINT "どのパターンにしますか?"
1150  TYPE=0
1160  WHILE TYPE<1 OR TYPE>6
1170   TYPE=VAL(INKEY$) 'タイプを選択
1180  WEND
1190  IF TYPE=6 THEN MF=1 ELSE GOSUB
*PUTPOSITION:WHILE INKEY$="":WEND
1200 WEND
1210 END
1220 *PUTPOSITION
1230 FOR Y=-10 TO 10 '画面作成
1240  LINE(120,200-Y*20)-(519,200-Y*2
0),1       'TOWNSは ～200-Y*20),PSET,1
1250 NEXT
1260 FOR X=-10 TO 10
1270  LINE(320+X*20,0)-(320+X*20,399)
,1              'TOWNSは ～399),PSET,1
1280 NEXT
1290 LINE(120,399)-(519,399),1
           'TOWNSは ～519,399),PSET,1
1300 LINE(120,200)-(519,200),5
           'TOWNSは ～519,200),PSET,5
1310 LINE(320,0)-(320,399),5
           'TOWNSは ～320,399),PSET,5
1320 ON TYPE GOSUB *IHEIKOUCH,*IGENTE
NCH,*IRANDOMCH,*IRANDOMCR,*IGENTENCR
                 'タイプに応じて初期化
1330 F=0
1340 WHILE F=0
1350  GOSUB *PRINTPOSITION
                          '座標値表示
1360  ON TYPE GOSUB *HEIKOUCH,*GENTEN
CH,*RANDOMCH,*RANDOMCR,*GENTENCR
                   'タイプに応じて移動
1370  GOSUB *PUTPIXEL           '点表示
1380  IF ABS(X)>10 OR ABS(Y)>10 THEN
F=1          '画面からはみだしたら終了
1390 WEND
1400 RETURN
1410 *PRINTPOSITION         '座標値表示
1420 LOCATE 70,0
1430 PRINT USING "X=###.##";X
1440 LOCATE 70,1
1450 PRINT USING "Y=###.##";Y
1460 LOCATE 70,3
1470 GOSUB *CONVPOSITION
1480 PRINT USING "θ=####";THETA
1490 LOCATE 70,4
1500 PRINT USING "l=###.##";L
1510 RETURN
1520 *CONVPOSITION  '直交座標→極座標
1530 IF X=0 THEN IF Y>0 THEN THETA=90
:L=Y:RETURN ELSE IF Y=0 THEN THETA=0:
L=0:RETURN ELSE THETA=-90:L=-Y:RETURN
1540 IF X>0 THEN THETA=ATN(Y/X)/3.141
6*180 ELSE THETA=180-ATN(-Y/X)/3.1416
*180
1550 IF THETA>180 THEN THETA=THETA-36
0
1560 L=SQR(X*X+Y*Y)
1570 RETURN
1580 *PUTPIXEL
1590 CIRCLE(320+X*20,200-Y*20),2,6
1600 RETURN
1610 *IHEIKOUCH  'X座標軸に平行に移動
1620 X=10
1630 Y=RND(1)*10-5
1640 VX=-.01
1650 RETURN
1660 *HEIKOUCH
1670 X=X+VX
1680 RETURN
1690 *IGENTENCH '原点へ向かい直進する
1700 IF RND(1)<.5 THEN X=RND(1)*20-10
:Y=INT(RND(1)*2)*20-10 ELSE Y=RND(1)*
20-10:X=INT(RND(1)*2)*20-10
1710 VX=-X/1000
1720 VY=-Y/1000
1730 RETURN
1740 *GENTENCH
1750 *RANDOMCH
1760 X=X+VX
1770 Y=Y+VY
1780 RETURN
1790 *IRANDOMCH
               'ランダムな方向へ直進する
1800 IF RND(1)<.5 THEN X=RND(1)*20-10
:Y=INT(RND(1)*2)*20-10:VY=-Y/1000:VX=
(RND(1)-.5)/100 ELSE Y=RND(1)*20-10:X
=INT(RND(1)*2)*20-10:VX=-X/1000:VY=(R
ND(1)-.5)/100
1810 RETURN
1820 *IRANDOMCR 'ランダムな位置を中心
とした円上を移動
1830 CX=0
1840 CY=0
1850 WHILE SQR(CX*CX+CY*CY)<2
1860  CX=RND(1)*10-5
1870  CY=RND(1)*10-5
1880 WEND
1890 R=RND(1)*4+1
1900 ST=RND(1)*360
1910 C=0
1920 RETURN
1930 *RANDOMCR
1940 *GENTENCR
1950 X=CX+R*COS(ST/180*3.1416)
1960 Y=CY+R*SIN(ST/180*3.1416)
1970 ST=ST+.2
1980 C=C+1
1990 IF C>360/.2 THEN F=1
2000 RETURN
2010 *IGENTENCR
             '原点を中心とした円上を移動
2020 CX=0
2030 CY=0
2040 R=RND(1)*8+2
2050 ST=RND(1)*360
2060 C=0
2070 RETURN
```

誘導ミサイル・ゲームで遊ぼう！

さて，それでは直交座標←→極座標の変換を利用した『誘導ミサイル・ゲーム』で遊んでみましょう。

リスト2を入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。画面にはターゲットとなる緑の円が移動しています。画面中央にはミサイル・サイトがあり，プレイヤーの操作でここからミサイルを発射します。

発射したミサイルは，もっとも近いターゲットに向かって誘導されていきます。ミサイルがこのターゲットを破壊すれば得点となりますが，画面外へでてしまうと消滅してしまいます。

ゲーム・スタート時にはプレイヤーは20発のミサイルを持っていて，これをすべて撃ち切るとゲーム・オーバーとなります。リトライは[Enter]キーを押してください。ミサイル・サイトにはミサイルを発射する方向を示すラインがあり，これを[4] [6]キーで回転させてスペース・キーでミサイルを発射します。

このゲームでは，もっとも近いターゲットを探す部分と，そのターゲットの方向へ加速するという部分に極座標の考えかたを利用しています。ミサイルを原点とした極座標系上では，ターゲットの座標はそのままターゲットまでの距離や，ターゲットの方向（角度）を示すことになるからです。

まとめ

基本的でなじみやすい直交座標系に対し，極座標系は普段あまり使われない傾向があるために，少し使いにくい印象があるかもしれません。

しかし，表現する点が円状にまとまっていたり，円の上の移動するような場合は極座標系が非常に効果的です。また，円でなく楕円のような場合でも，座標系を等比変換することによって極座標系上の円のように取り扱うこともできます。

みなさんも，ぜひこの極座標の使いかたをマスターしてください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.3と連動

ここで紹介したプログラムを，PC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応）およびFM TOWNS，Windowsマシン（F-BASIC for Windows）用としてCD-ROMに収録しています。

```
1000 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1010 SCREEN 3 'TOWNSは 1010 SCREEN@ 0
                   F-BASIC/Winはrem
1020 width 80,25        'F-BASIC/Winは
           1020 width "scrn:",80
1030 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは 1030 C
ONSOLE 0,25,0
     F-BASIC/Winは 1030 console 0,24
1040 DIM TX(4),TY(4),TVX(4),TVY(4)
                'ターゲット座標，速度
1050 DIM MX(4),MY(4),MVX(4),MVY(4),MF
(4)    'ミサイル座標，速度，存在フラグ
1060 MA=.05         'ミサイルの誘導加速度
1070 MAXMISV=2      'ミサイルの最高速度
1080 HISCORE=0
1090 WHILE -1                 '無限ループ
1100  GOSUB *STAGEMAKE
1110  GOSUB *GAMEMAIN
1120  GOSUB *GAMEOVER
1130 WEND
1140 END
1150 *STAGEMAKE
1160 SCORE=0
1170 CLS 3
  'TOWNSとF-BASIC/Winは1170 CLS 0
1180 PRINT "誘導ミサイル・ゲーム"
1190 FOR I=0 TO 4
1200  GOSUB *TARGETMAKE
1210  C=4
1220  GOSUB *PUTTARGET
1230 NEXT
1240 FOR I=0 TO 4
1250  MF(I)=0
1260 NEXT
1270 MR=0
1280 C=7
1290 GOSUB *PUTARROW
                 'ミサイル発射方向表示
1300 MN=20
1310 GOSUB *PUTSTAT 'スコアなどを表示
1320 RETURN
1330 *PUTTARGET
1340 CIRCLE(TX(I),TY(I)),3,C
1350 RETURN
1360 *PUTARROW
1370 LINE(320,200)-(320+30*SIN(MR/180
*3.1416),200-30*COS(MR/180*3.1416)),C
 'TOWNSとF-BASIC/Winは ～COS(MR/180*3
.1416)),PSET,C
1380 CIRCLE(320,200),10,6
1390 RETURN
1400 *PUTSTAT
1410 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SC
ORE
1420 LOCATE 43,0
1430 PRINT USING "High Score:###  Sco
re:###  Missile:##";HISCORE;SCORE;MN
1440 RETURN
1450 *GAMEMAIN
1460 GAMEF=0
1470 WHILE GAMEF=0
1480  GOSUB *MOVETARGET   'ターゲット移動
1490  GOSUB *MOVEMISSILE  'ミサイル移動
1500  GOSUB *KEYCHECK 'キー入力に応じ
てミサイル発射，発射方向変更
1510 WEND
1520 RETURN
1530 *MOVETARGET
1540 FOR I=0 TO 4
1550  C=0
1560  GOSUB *PUTTARGET
1570  TX(I)=TX(I)+TVX(I)
              '初期速度に応じて移動
1580  TY(I)=TY(I)+TVY(I)
1590  IF TX(I)<0 OR TX(I)>639 OR TY(I
)<0 OR TY(I)>399 THEN GOSUB *TARGETMA
KE    '画面外へでたら新たに座標を設定
1600  C=4
1610  GOSUB *PUTTARGET
1620 NEXT
1630 RETURN
1640 *TARGETMAKE
              'ターゲットを新規に作成
1650 TX(I)=INT(RND(1)*2)*639
              '画面の右端か左端から登場
1660 TY(I)=RND(1)*300
1670 R=RND(1)*90-45
       'あまり上下方向へは移動させない
1680 V=RND(1)*2+.5
1690 TVX(I)=V*COS(R)
1700 TVY(I)=V*SIN(R)
1710 IF TX(I)>320 THEN TVX(I)=-TVX(I)
              '画面内へ向かうようにする
1720 RETURN
1730 *MOVEMISSILE
1740 MEF=0
1750 FOR I=0 TO 4
1760  IF MF(I)=1 THEN GOSUB *MOVEMISS
ILESUB
1770 NEXT
1780 IF MEF=0 AND MN<1 THEN GAMEF=1
       'ミサイルもストックもなければゲーム終了
1790 RETURN
1800 *MOVEMISSILESUB
1810 MEF=1
1820 FOR J=0 TO 4
       'もっとも近いターゲットを探す
1830  MTL=SQR((MX(I)-TX(J))*(MX(I)-TX
(J))+(MY(I)-TY(J))*(MY(I)-TY(J)))
1840  IF J=0 THEN MTLN=MTL:MTLJ=J ELS
E IF MTL<MTLN THEN MTLN=MTL:MTLJ=J
1850 NEXT
1860 IF MTLN<8 THEN GOSUB *BANG:RETUR
N
1870 X=TX(MTLJ)-MX(I)  'ミサイルの位置
を原点として極座標に変換
1880 Y=TY(MTLJ)-MY(I)
1890 GOSUB *CONVPOSITION
1900 X=MVX(I)+MA*COS(THETA/180*3.1416
)                'ミサイルの方向へ加速
1910 Y=MVY(I)+MA*SIN(THETA/180*3.1416
)
1920 GOSUB *CONVPOSITION  '直交座標上
           での速度を極座標に変換
1930 IF L>MAXMISV THEN L=MAXMISV
                    '最高速度の制限
1940 MVX(I)=L*COS(THETA/180*3.1416)
1950 MVY(I)=L*SIN(THETA/180*3.1416)
1960 OX=MX(I)
1970 OY=MY(I)
1980 MX(I)=MX(I)+MVX(I)
1990 MY(I)=MY(I)+MVY(I)
2000 IF MX(I)<0 OR MX(I)>639 OR MY(I)
<0 OR MY(I)>399 THEN MF(I)=0:RETURN
                 '画面外へでたら消滅
2010 LINE(OX,OY)-(MX(I),MY(I)),6
'TOWNSとF-BASIC/Winは ～MY(I)),PSET,6
2020 RETURN
2030 *CONVPOSITION   '直交座標→極座標
2040 IF X=0 THEN IF Y>0 THEN THETA=90
:L=Y:RETURN ELSE IF Y=0 THEN THETA=0:
L=0:RETURN ELSE THETA=-90:L=-Y:RETURN
2050 IF X>0 THEN THETA=ATN(Y/X)/3.141
6*180 ELSE THETA=180-ATN(-Y/X)/3.1416
*180
2060 IF THETA>180 THEN THETA=THETA-36
0
2070 L=SQR(X*X+Y*Y)
2080 RETURN
2090 *BANG
2100 FOR J=0 TO 99 '命中表示
2110  BEEP 1  'F-BASIC/Winは2110 BEEP
2120  R=RND(1)*3.1416*2
2130  L=RND(1)*20
2140  LINE(TX(MTLJ),TY(MTLJ))-(TX(MTL
J)+L*COS(R),TY(MTLJ)-L*SIN(R)),INT(RN
D(1)*7)+1 'TOWNSとF-BASIC/Winは ～SIN
(R)),PSET,INT(RND(1)*7)+1
2150  BEEP 0  'F-BASIC/Winは2150 BEEP
2160 NEXT
2170 MF(I)=0                'ミサイル消滅
2180 II=I
2190 I=MTLJ
2200 GOSUB *TARGETMAKE  'ターゲットを
新規に作成
2210 I=II
2220 SCORE=SCORE+1          'スコアアップ
2230 GOSUB *PUTSTAT
2240 RETURN
2250 *KEYCHECK
2260 K$=INKEY$
2270 IF K$=" " AND MN>0 THEN GOSUB *S
HOOT
2280 IF K$="4" THEN NMR=MR-10:GOSUB *
CHANGEARROW
2290 IF K$="6" THEN NMR=MR+10:GOSUB *
CHANGEARROW
2300 RETURN
2310 *SHOOT
2320 J=-1 '空いているミサイル関係の配
列変数を探す
2330 FOR I=0 TO 4
2340  IF MF(I)=0 THEN J=I
2350 NEXT
2360 IF J=-1 THEN RETURN
2370 BEEP 1   'F-BASIC/Winは2370 BEEP
2380 MX(J)=320 '初期座標
2390 MY(J)=200
2400 MVX(J)=SIN(MR/180*3.1416)
                          '初期速度
2410 MVY(J)=-COS(MR/180*3.1416)
2420 MF(J)=1
2430 BEEP 0   'F-BASIC/Winは2430 BEEP
2440 MN=MN-1
2450 GOSUB *PUTSTAT
2460 RETURN
2470 *CHANGEARROW
2480 IF NMR>180 THEN NMR=NMR-360
2490 IF NMR<-180 THEN NMR=NMR+360
2500 C=0
2510 GOSUB *PUTARROW
2520 MR=NMR
2530 C=7
2540 GOSUB *PUTARROW
2550 RETURN
2560 *GAMEOVER
2570 LOCATE 35,12
2580 PRINT "Game  Over"
2590 LINE(34*8,11*16)-(45*8+7,13*16+1
5),0,BF 'TOWNSとF-BASIC/Winは ～13*16
+15),PSET,0,BF
2600 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
2610 WEND
2620 RETURN
```

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作しますが，なるべく新しいバージョンを使用するようにしてください。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

また，リスト2はWindows3.1／95対応の『F-BASIC for Windows V3.1』でも動作します。注釈に「F-BASIC／Winは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

インタープリタ型C言語『めじろ』で学ぶ マルチメディア・プログラム入門

「めじろ」バージョン1.5

価格：39,800円

動作環境	パソコン本体:386以上のCPUを搭載し，日本語Windows3.1, WindowsNT3.5, 日本語Windows95が稼働するマシン（推奨CPUは486以上） メモリ:6MB以上（推奨8MB以上） ハードディスク：約40MBの空き容量が必要（最小システムで2MB必要）	**問い合わせ** （株）塚本吉彦事務所 〒170東京都豊島区東池袋3-11-8 電話 03-5950-0788

講師：藤尾正彦

コンピュータを使う楽しみの一つに，プログラムを作成し自由に操作することがあります。ここで紹介しているC言語プログラミング・システム『めじろ』は，手続きを勉強するだけでプログラムが書けてしまう言語です。ですから，プログラミングの経験がない人でも，とりあえずは，はじめることができます。この『めじろ』でプログラミングの楽しさを知ってもらえればうれしいですね。

『めじろ』はプログラムの組立キッド

欲しい物を手に入れるには通常二つの方法があります。それは，作るか買うかということです。DOS/Vパソコンも同様で，マザーボードや外ケースを別々に購入して組み立てることができるし，出来合いの製品を購入することもできます。

出来合いの製品を購入する場合は，買い手は単に使うだけのユーザーとなるわけですが，組立という要素が加わると，そこには自分の嗜好や創意工夫が入ってくるわけです。さらに，組立という作業を細かく見てみると，電子部品からマザーボードを設計し組み立てることも可能です。しかし，それはプロの仕事であって我々には手の届かない世界でもあります。

『めじろ』という製品のプログラミングはこのDOS/Vパソコンの組立に似ています。C言語でプログラミングを組むという意味では，創造に加担するわけですが，電子部品からマザーボードを組み立てる行為に比べると，出来合いのパーツを接続するDOS/Vパソコンの組立に近いプログラミング・スタイルと言えるでしょう。

『めじろ』を組立作業とみなすなら，パーツからの設計はVisual C++によるプログラミングであって，それはプロの世界になるでしょう。

『めじろ』のプログラム構成を見てみよう

『めじろ』がなぜDOS/Vパソコンの組立に似ているのか，実際プログラムを見てみることにしましょう。**リスト1**のプログラムは，Cのプログラムとしては，かなり短いプログラムです。プログラムの中には二つの関数呼び出しがあります。

最初の関数呼び出しであるmjExtBmpDraw()は，ビットマップ形式のファイルとして保存されている絵を画面に表示するもの。二つ目の関数呼び出しであるmjDelay()は，引数で指定された10秒の間，待つという関数です。このプログラムは，指定されたビットマップを10秒画面に表示するわけです。

『めじろ』のプログラミングは，このように『めじろ』で用意された300以上の関数をできあがった部品として，C言語の規則でつなぎ合わせの操作をすることでプログラムが完成するわけです。

今月は，この**リスト1**のプログラムを少しずつ拡張して簡単なオーサリング（マルチメディアのコンテンツを作成すること）をしてみましょう。

絵に文字を表示し，アニメーションを行なうプログラム作成に挑戦

マルチメディアのコンテンツで通常画面に表示するのは，絵，音，文字，アニメーション，ムービーです。『めじろ』は，これらすべてをサポートしています。今回は，絵に文字とボタンを表示し，ボタンを押すとアニメーションを行なうプログラムを作成してみることにしましょう。

まずは，ビットマップ・ファイルの表示です。『めじろ』バージョン1.5でサポートしている画像ファイルの形式は，BMP形式のみです。できれば将来的にはTIFとGIF, JPGをサポートしてほしいところですが，BMPがWindowsの標準画像形式であるので，しかたがないところでしょうか。

表示する画像は，スキャナで読みとったり写真を撮ってフォトCDにしておき，Photoshopなどの画像処理ソフトで事前にビットマップ・ファイルにしておきます。そのとき，パレットに注意しましょう。作成したプログラムは通常256色モードで利用されることが想定されます。複数のビットマップを同時に画面に表示する場合は，ファイルを事前に256色（8ビット）の同じパレットに設定する必要があります。このような場合，通常はシステム・パレットを使って画像を処理するのが普通です。

すでにインデックス・カラーに設定されているソフトの場合，Photoshopなどを使って，一度RGBに戻してから再度システム・パレットを使って256色に戻す操作が必要です。画質が低下する場合がほとんどですが，しかたがないところでしょう。

『めじろ』の内部ビットマップと外部ビットマップ

『めじろ』のビットマップには，外部ビットマップと内部ビットマップがあります。**リスト1**で使っているのは外部ビットマップです。内部ビットマップは，外部ビットマップを一度読み込み，プログラムのリソースに登録してから利用します。利用方法は複雑ですが，高速に処理できるのが特徴です。

まずは絵に文字を表示させる

このようにしてビットマップが用意されたとしましょう。では，**リスト2**を見てください。

リスト2にあるインクルード・ファイルmejiro.hは，『めじろ』で用意されているすべての関数を使えるようにするヘッダ・ファイルです。そのため，実行速度の低下を招きますが，面倒ではありません。几帳面な人は，プログラム中の関数を吟味し，必要なインクルード・ファイルを設定すれば，読み込み時間を節約できます。

プログラム中で最初に気がつくのは，mjSetFont()とmjPutString()でしょうか。これらの関数は，それぞれフォントを指定し，指定した大きさで指定の場所に表示するものです。この二つの関数を利用すれば文字の表示は自由自在です。たとえば，陰をつける場合はつぎのようにすればいいわけです。

```
mjSetFont (STYLE_BOLD,"Arial") ;
mjPutString ("MMCI",70,21,21,WHITE) ;
mjPutString ("MMCI",70,20,20,RED) ;
```



これで，文字に1ドット左下がりの白い陰をつけることができました。文字が回りの色と溶けあって見にくい場合には効果があります。

また，ベースの文字の回りを囲むには，つぎのようにすればいいのです。

```
int x,y ;
for (x=19 ; x<=21 ; x++)
for (y=19 ; y<=21 ; y++)
{
mjPutString ("MMCI",70,x,y,WHITE) ;
}
mjPutString ("MMCI",70,20,20,RED) ;
```



『めじろ』には，使って楽しい関数が多数用意されていますが，本当のおもしろさは，『めじろ』がC言語であるという点でしょう。リストのように十数行でもちゃんと役に立つプログラムができますが，数千行のプログラムを作成することだって，もちろんできます。ただし現行のバージョンは，関数の引数に式が書けないので，上記のように一度変数x，yに文字を代入して処理する必要があります。この点をメーカーに確認したところ，将来のバージョンで，なるべく早期に解決したいとのことでした。

■

リスト2を見て気がつく第2のポイントはメニューの存在です。『めじろ』では，リストのように関数 mjMenuInit ( ) ,mjMenu Create ( ) ,mjMenuChange (100, "&Exit") を並べるだけでメニューが表示できます。行儀の良いプログラムにしたい人は，数字の100を#defineで定義してみてください。このようにしてもまったく同様の動作が確認できました。

メニューが選択された場合は，C言語の標準関数であるexit ( ) を呼び，プロセスを終了させます。

このプログラムを実行させて気がつくのが，『めじろ』には自動再描画機能があるということです。この場合，10秒待つのではなく，メニューでExitが選択されるまでは，Windowsの別の操作が可能になります。そこで別の操作をすると，『めじろ』の実行中の画面が別のウィンドウにとって代わることがあります。そのような場合でも，『めじろ』は自動的に再度画面を描画してくれます。このあたりはインタープリタらしい，優れた点だと思います。

アニメ実行用ボタンの作成

では，これにボタンを追加してマルチメディア・コンテンツらしくしてみましょう。

リスト3がそれです。新しい操作は，ビットマップ・ファイルの組み合わせによるアニメーション機能 mjStartBmpAnim ( ) とタイトルや画面サイズの初期設定，ボタン操作です。

『めじろ』の mjStartBmpAnim ( ) 機能は，指定したビットマップを組み合わせて実行する機能です。ここでは，『めじろ』の内部に事前に用意されているビットマップを用いてプログラムしてみました。これらのビットマップは標準のカラー・パレットを用いているので色化けは生じません。mjStartBmpAnim ( ) の引数はつぎのとおりです。

x	x 座標
y	y 座標
wTimer	絵の再生間隔（ミリセカンド）
iCt	絵の枚数
iCont	時間の指定のオンオフ
wATimer	再生時間の指定
px	移動の場合の移動先 x
py	移動の場合の移動先 y
iMove	移動するかどうかのフラグ

といった要素で構成されています。すなわち，絵の再生速度や枚数，さらに移動まで可能なのです。これであれば，人間が移動したりするようなアニメーションも可能でしょう。

リスト3のプログラムを実行した結果が下の写真のとおりです。ビットマップのパレット0番がクロマキとして抜けるので，下のビットマップに重なって見えます。



★ リスト1 ★ ビットマップを10秒表示する

```
#include <mejiro.h>
main()
{
   mjExtBmpDraw("¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥scene¥¥scn2403.bmp",0,0,1);
   mjDelay(10);
}
```

★ リスト2 ★ 絵に文字を表示する

```
#include <mejiro.h>
main()
{
   mjMenuInit();
   mjMenuCreate("&File");
   mjMenuChange(100, "&Exit");
   mjExtBmpDraw("¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥scene¥¥scn2403.bmp",0,0,1);
   mjSetFont(STYLE_BOLD,"Arial");
   mjPutString("MMCI",70,20,20,RED);
   mjSetFont(STYLE_ITALIC¦STYLE_BOLD,"Arial");
   mjPutString("Multi Media C Interpreter",30,20,100,BLUE);
   do{
      switch(mjCommandWait()){
         case 100:
            exit(0);
      }
   }
}
```

リスト3 ★ アニメ機能を付加

```
#include <mejiro.h>
main()
{
   struct SPRITE   spr;
   char *bmName[4] = {"¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥mejiro30.bmp",
                  "¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥mejiro31.bmp",
                  "¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥mejiro32.bmp",
                  "¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥mejiro33.bmp"};
   TitleSet("Multi Media C Interpreter");
   mjWindowSize(640,480);
   mjMenuInit();
   mjMenuCreate("&File");
   mjMenuChange(100, "&Exit");
   mjExtBmpDraw("¥¥mmci¥¥bitmaps¥¥scene¥¥scn2403.bmp",0,0,1);
   mjSetFont(STYLE_BOLD,"Arial");
   mjPutString("MMCI",70,200,20,RED);
   mjSetFont(STYLE_ITALIC¦STYLE_BOLD,"Arial");
   mjPutString("Multi Media C Interpreter",30,200,100,BLUE);
   mjCreateButton(500, 400, 100, 24, "Description", 200);
   do{
      switch(mjCommandWait()){
         case 100:
            mjStopBmpAnim(&Spr);
            exit(0);
         case 200:
            mjPutString("One of the joys of using computer",20,200,200,RED);
            mjPutString("and manipulationg it freely is ",  20,200,230,RED);
            mjPutString("creating programs. MMCI is ",      20,200,260,RED);
            mjPutString("a C language interpreter",         20,200,290,RED);
            mjPutString("made for such persons.",           20,200,320,RED);
            mjStartBmpAnim(0,0, 300, 4, 0, 0, bmName, 0, 0, 0, &spr);
            break;
      }
   }while(1);
}
```

最後に

今回は，『めじろ』の持つオーサリング用の関数を紹介しました。ここでは紹介しませんでしたが，これ以外にムービーを再生したり，音を再生したり，あるいはボタンとしてビットマップを用いたり，ビットマップの表示方法を工夫する（だんだん表示されるなどの変化が可能）ことができるので，いろいろと組み合わせて利用してみるとおもしろいでしょう。

冒頭で述べたように『めじろ』は，Cの基本知識はもちろん，さまざまなモジュールがどのような使いかたを意識して作成されたのかを理解すると，ますます楽しくなるプログラミング言語だと思います。

次回は，別の切り口の関数を使ったプログラムに挑戦してみたいと思います。

応用
自由自在!

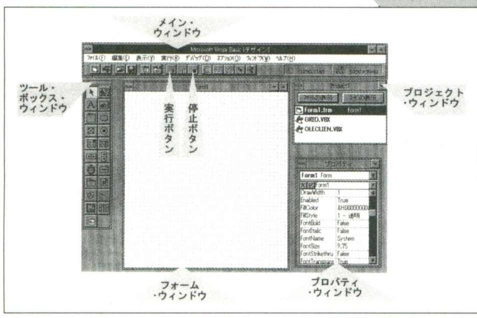
Windowsプログラミング環境をモノにする!

Visual Basic研究所

愛称 VB研

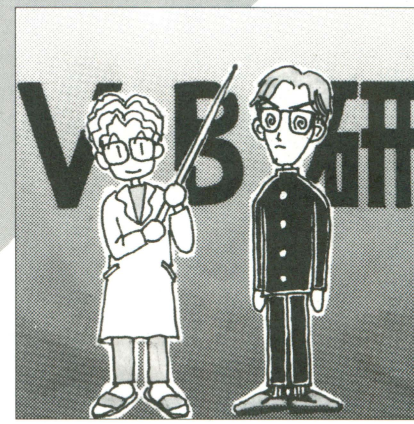
所長●竹宮 恵亀
Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro

▼VBの起動画面



Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.2.0（日本語版）

■価格40,000円
■対応機種
Windows3.0以上が動作する全機種
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300



▲VB研・所長。いよいよ30才にカウント・ダウンがかかり，その青春も終了を迎えようとしている

▲助手3号。N88のBASICプログラム歴アリ。特技：メモ。ついにその正体が明らかになる!

第3部 最終回 VBはもう限界か? 助手の新たなる挑戦がはじまる!

月日が経つのは早いもので，本誌はもう3月号。まだ寒い日が続いていますが，少しずつ春の気配が感じられるようになりましたね。そしてこのVisual Basic研究所も，卒業式のシーズンを迎えました。今月で，第3部も最終回となります。

第1部の卒業制作は『静止画> AVIファイル作成プログラム』，第2部『海のものシューティング・ゲーム』。そしてこの第3部では，“アクション・ゲームを作ろう”をテーマに，数々のゲーム作成のためのテクニックを紹介してきました。今回はどんな卒業作品が見られるのでしょうか？

消えた助手3号

所長　ついにやってまいりました，VB研第3部最終回。思い起こせば，この連載を開始したのは3年前の1993年。この3年間で，実にいろいろなプログラムやテクニックを紹介してきました。そして迎える第3部クライマックスでは，どんなプログラムができるのでしょうか？　いでよ，助手3号!

所長　…あれ？　おかしいなぁ。助手君？

所長　……いない!　さては，あの野郎，逃げやがったかぁ!　…な～んて，かくれているんだろ，早くでてきなさい，このおちゃめサン!

所長　………ア，アカン!　これは本当に居ないらしいな。ずいぶん，煮詰まっていたからなぁ。まるで，背後霊のように「所長～，スピード感足りないんですぅ～」とうなっていて，しばらく姿を見ないと思っていたのだが…。うーむ，困った。話が進まんぞ。ベーマガ編集部では，もう4ページぶん取っているから，「今月は所長急病のため，VB研はお休みさせていただきます」という手は使えんしなぁ。こうやってブツブツ言ってても，とても4ページは埋まらんだろうし…。読者も納得せんだろう。えーい，しょうがない!

アナウンス　ピンポーン。今月は予定を変更して，所長が語るゲーム制作のためのプログラミング・テクニック講座（復習編）をお送りしまーす。

所長　これでどうだぁ!

所長　うーん，ちょっと無理やりの企画ですねぇ。

所長　それは言わない約束でしょ，ポカッ!

所長　エヘヘッ。と，一人ボケ&ツッコミをするとかなり不気味なので，解説モードに入らせていただきます。

ゲーム作成のテクニックとは?

それでは，今まで紹介してきたテクニックの中で，もっともゲームに役立ちそうなつぎの四つについて，復習していくことにしましょう。

- ●Windows APIの使いかた
- ●キャラクターの表示方法
- ●PCM音源を使った効果音の出力
- ●MIDI音源を使ったBGMの出力

これらは，どれもWindowsでのゲーム作成に欠かせない，基本的な部分です。しっかり身に付けましょう。それではまず，Windows

《リスト1》 APIの宣言とサンプル・プログラム

```
'キャラクタ表示用のWindowsAPI
Global Const SRCCOPY = &HCC0020
Global Const SRCINVERT = &H660046
Global Const SRCAND = &H8800C6
Declare Function BitBlt% Lib "GDI" (ByVal DDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal W%, ByVal H%, ByVal SDC%, ByVal SX%, ByVal SY%, ByVal Rop&)

'WAVEファイル出力用のWindowsAPI
Declare Function sndPlaySound% Lib "mmsystem" (ByVal n$, ByVal Flag%)

'MIDI演奏のためのWindowsAPI
Declare Function mciSendString% Lib "mmsystem" (ByVal cmd$, ByVal ret$, ByVal retlen%, ByVal h%)

'キャラクタ表示の例
Sub draw()
        dim ret%

        ret = BitBlt( form1.hdc, 50, 50, 32, 32, mask.hdc, 0, 0, SRCAND )
        ret = BitBlt( form1.hdc, 50, 50, 32, 32, chara,hdc, 0, 0, SRCINVERT )
End Sub

'WAVEファイルの再生例
Sub WAVEPlay()
        dim ret%

        ret = sndPlaySound( "bom.wav", 1 )
End Sub

'MIDIファイルの再生例
Sub MIDIPlay()
        dim ret%

        ret = mciSendString( "open bgm.mid alias BGM", "", 0, 0 )
        ret = mciSendString( "play BGM" )
End Sub
```

APIの使いこなしから解説します。

VBの持つ機能だけで実現できることというのは意外に少なく，プログラムに慣れてくると，かなり限界を感じてくるはずです。

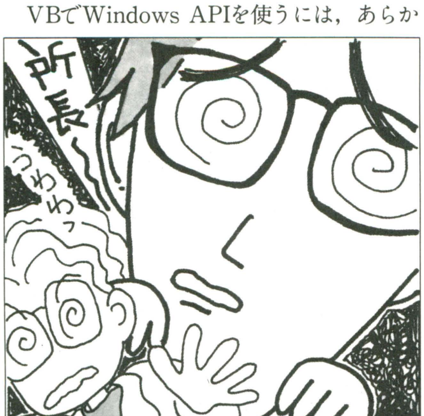
とくにゲームを作るための機能は，極端に不足しています。たとえば“音を鳴らす”という機能を見ると，VBにはBEEP関数しかありません。つまり，警告音を鳴らす／止めるレベルのことしかできないのです。

その解決方法が，Windows APIを呼びだすことです。これで，VBでサポートしていないたくさんの機能を使うことができるようになります。WindowsAPIとは，Windowsが提供するさまざまな関数のこと。ウィンドウを表示したり，グラフィックを表示したりする機能をすべて含んでいます。

すべてのWindowsのプログラムは，Windows APIを使ってプログラムが書かれています。VBのプログラムも，ランタイム用のライブラリから間接的にWindows APIを呼びだしてプログラムを動作させています。

VBでWindows APIを使うには，あらかじめ**リスト1**の冒頭部のような宣言が必要です。いったん宣言しておけば，VBのプロシージャとまったく同じように使うことができます。

Windows APIは，数百以上あるので勉強するのは大変です。使ってみたい人は，Windowsプログラミングの参考書などを手に入れてください。また，マイクロソフトから発売されているプログラミング・システム『Visual C++』などには，Windows APIのオンライン・ヘルプが収録されています。

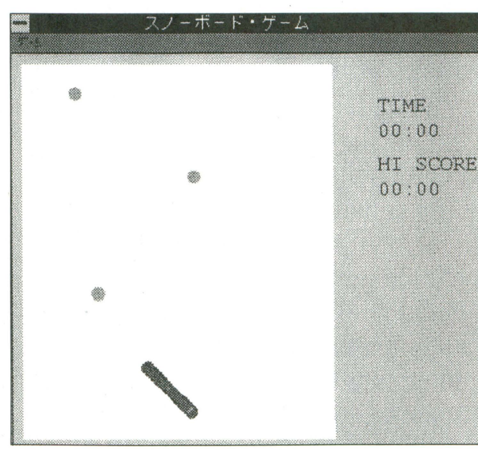


キャラクターの表示方法

ゲームには，自分の操作する物体，敵，弾など，さまざまなキャラクターが登場します。これらのキャラクターは，ドットの集まり，つまりビットマップで作成されています。

ビットマップの作成は，Windowsの標準アクセサリ『ペイントブラシ』でもできますが，できればグラデーションや特殊効果が使える，市販のお絵描きソフトの利用をおすすめします（当研究所では主に『Photoshop』を使用）。

また，絵の苦手な人は，著作権フリーのビ



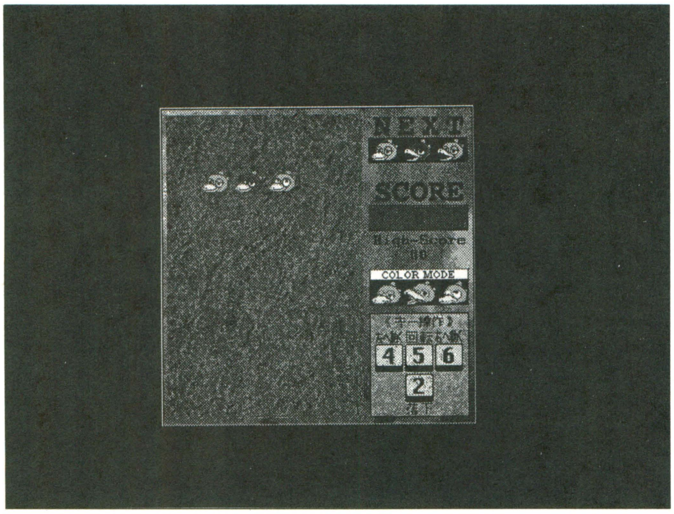
《第1図》 所長が作った『スノーボード・ゲーム』。ちょっと画面がショボイ。CD-ROM Special Vol.3に収録されているぞ！

《第1表》 sndPlaySoundのフラグの設定

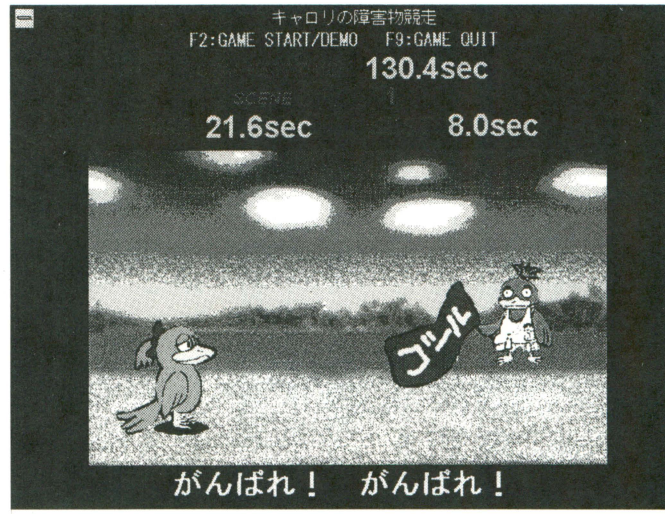
値	設定
0	WAVEファイルの再生が終了するまで待たされる
1	WAVEファイルの再生の終了を待たずにVBに制御が移る
9	WAVEファイルの繰り返し再生。他のウェーブ・ファイルを再生するとストップ

《第2表》 MCIコマンドとその使いかた

操　作	コマンド	例
MIDIファイルのオープン	open MIDIファイル名 alias デバイス名	open BGM.MID alias BGM
MIDIファイルの再生	play デバイス名	play BGM
MIDIファイルの再生停止	stop デバイス名	stop BGM
MIDIデバイスのクローズ	close デバイス名	close BGM
MIDIデータの最初にもどる	seek デバイス名 to start	seek BGM to start



《第2図》CD-ROM Special Vol.2に入っている『トリデス』を作ったのは…



《第3図》さらに，あの名作『キャロリの障害物競争』も…

ットマップ・データを収録したCD-ROMなどを利用するといいでしょう（ちなみに，個人で楽しむぶんには人の作ったビットマップを使ってもいいが，投稿するときなどは必ずオリジナルのデータにしなくてはいけないぞ）。

VBでは，ビットマップを表示する手段として“ピクチャコントロール”や“イメージコントロール”が提供されています。しかしこれらの方法では，長方形以外のビットマップでは，背景とキレイに重ね合わせることができません。キャラクターと背景をうまく重ね合わせるには，“BitBlt（ビットビルト）”というWindows APIを使います。

このAPIを使うには，**リスト1**の「キャラクター表示の例」にあるような宣言をコードモジュールに含めます。各引数の意味は，つぎのようになっています。

①ビットマップを表示するフォームやピクチャのhDCプロパティ
②表示する位置X座標
③表示する位置Y座標
④表示するビットマップの幅
⑤表示するビットマップの高さ
⑥表示されるピクチャのhDCプロパティ
⑦表示されるピクチャの位置X座標
⑧表示されるピクチャの位置Y座標
⑩表示ラスターオペレーション

実際にキャラクターを表示するには，つぎのような手順が必要です。

①マスクの作成

最初に，キャラクター・ビットマップとそのマスク用のビットマップを作成する必要があります。キャラクター・ビットマップは，背景と重ね合わせる部分を黒色にします。マスク用ビットマップは，背景と重ね合わせる部分を白色に，キャラクター部分を黒色に設定します。

②カラーマップの共通化

つぎに，背景やキャラクターなどのビットマップ・データのカラーマップを統一します。このときに，0番目のカラーマップを黒色に，255番目のカラーマップを白色にします。

③ピクチャコントロールへの読み込み

作成したキャラクターとマスクのビットマップは，ピクチャコントロールに読み込みます。このとき，ピクチャコントロールのAutoRedrawとAutoSizeプロパティをTrueにしておいてください。

④BitBltを使った表示

実際にキャラクターを表示する場合は，最初にマスク用のビットマップをSRCANDのラスターオペレーション付きで表示し，つぎにキャラクター用のビットマップをSRCINVERTのラスターオペレーション付きで表示します（**リスト1**を参照のこと）。

PCM音源を使った効果音の出力

効果音は，ゲームに迫力をあたえる意味では，欠かせないものです。みなさんも，スピーカが壊れて音がでないアーケード・ゲームをして，味気ない思いをしたことがあるでしょう。効果音はグラフィックとともに，ゲームの雰囲気をかなり左右する存在なのです。

Windowsは，バージョン3.1から標準でPCM音源をサポートしています。PCMサウンド・ボードが搭載されていれば，プログラムから簡単に音声を利用することができます。

まず最初に，効果音をウェーブ・ファイルとして作成します。といっても，そんなにむずかしいことではありません。Windowsの標準アクセサリ『サウンドレコーダ』などを使い，マイクから録音すればいいのです。

弾を撃つ音などは，何かを叩いてみてイメージに合う音を探せばいいですしょう（ちょっと手を丸めて叩いてもイイ感じになるぞ）。

録音ができたら，ウェーブ・ファイルとして保存します。もし，サウンド・ボード付属のウェーブ加工エディタなどがあれば，エコーをかけたりピッチを変えるなどアレンジして，凝った音を作ってください。

プログラムでウェーブ・ファイルを出力するには，“sndPlaySound（センド・プレイ・サウンド）”というWindows APIを利用します。このAPIを使うには，**リスト1**の「WAVEファイルの再生例」にあるような宣言をコードモジュールに含めます。使いかたは簡単で，第1引数にウェーブ・ファイル名を指定し，第2引数にフラグを設定します。フラグの設定は，**第1表**を参考にしてください。

ウェーブ・ファイルを発射音などの効果音として使う場合は，このフラグを“1”にするのが適当でしょう。BGMとして使う場合は，繰り返しにするために“9”に設定します。

実は，このWindows APIには問題があります。それは，同時に複数の効果音が出力できないことです。ですから，できるだけ効果音は短めにするように心がけましょう。(Windows95上で使うGame SDKの『DirectSound』を利用すれば解決できるそうだが…)。

MIDI音源を使ったBGMの出力

最近のサウンド・ボードには，FM音源を使ったMIDI（ミディ）演奏機能が搭載されていることが増えています。この機能を，ゲームのBGMに利用しない手はありません。

しかし，一つ問題があります。MIDIのデータを作成するには“シーケンサ”と呼ばれる作曲ツールが必要なのです。また，すべての人が作曲できるわけではありません。イメージどおりの曲を作るには，慣れとセンスが必要です。これもやはり著作権フリーのデータを使うのが無難でしょう（パソコン通信など

でも入手できる)。

MIDIデータを演奏するには，MCI（メディア・コントロール・インタフェース）を使います。MCIは，AVIファイルやMIDIファイル，ウェーブ・ファイル，アニメーション・ファイルなど，さまざまなメディアを制御するための汎用的なインターフェースです。

MCIを制御するには，“mciSndString(エムシーアイ・センド・ストリング)”というWindows APIを使います。このAPIを使うには，**リスト1**の「MIDIファイルの再生例」のところにある宣言をコードモジュールに含めます。第1引数にMCIコマンド文字列を指定し，それ以下は，"",0,0に設定します。MIDI演奏に必要なMCIコマンドの一覧を，**第2表**にあげておきます。

使いかたは，最初にMIDIファイルをオープンし，コマンドのあとにMIDIファイルの再生コマンドを実行します。BGMを繰り返したい場合はタイマを使い，MIDIファイルの演奏時間にタイマのインターバルを設定します。

そして，タイマのイベントハンドラで，最初にもどるコマンド実行したあとに，再生コマンドを実行します。

これがスノーボード・ゲームだぁ!

さて，このようなテクニックを使って，今回はアクション・ゲームを作ってみました。その名は『スノーボード・ゲーム』(**第1図**)。

ゲームの内容は単純で，カーソル移動キーの上下左右を使い，ボードのバランスを取りながら滑ります。うまくポールのあいだをくぐってゴールまでの時間を競う，タイム・トライアル型のゲームです。

これは，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』Vol.3に収録していますので，ぜひ遊んでみてください。今回説明したテクニックを，ふんだんに使ったソースリストを同時収録しています。VBでアクション・ゲーム制作をめざしている人は，必見ですよ！

というわけで，今月のVB研はここまで。それでは，また来月お会いしましょう。

所長　ふー，終わったか。たまにマジメな解説記事を書くと，肩が疑るのぉ。コキコキ。

助手　なんか，似合わないことやってますねぇ。

所長　あ，キサマ！　今ごろ現れやがって，くぉの！　ど，どこさ行ってた！

助手　所長，落ち着いて落ち着いて。ナマリでてますよ。

所長　ふん，どうせおらっきゃ新潟県人よ。雑煮にイクラ入れて，どこ悪い？

助手　かなり，興奮してますね。ドウドウ。

所長　ふん。今ごろきたって，もう遅いよ！今回のサンプルは，このゲーム。『スノーボード・ゲーム』だぁい！

助手　そういえば，このまえスノボしに行ってましたね。楽しかったですかぁ？

所長　も，最高ッ！　ウワサに聞いてた「雪山なのにヘソだしネーチャン」はいなかったけど，楽しかったねぇ。その楽しさを，ゲームにしてみました。遊んでみる？

助手　…うーん，やっぱ，スピード感が足りないなぁ。

所長　えぇい！　ケチつけるなぁ！

助手　でも所長，アクション・ゲームは，スピード感が命ですよ。

所長　VBだから，ある程度はしょうがないの！

助手　所長，私の決意を覚えていますでしょうか？　あれは忘れもしない，'95年7月号の79ページ！　ほらここ，ここを見てください！

所長　キミ，いつもベーマガ持ち歩いているの？　どれどれ。

助手　私は，「最後にはすごいプログラムを作る！」と，堅く誓っているのです！

所長　あ，すげー，この7月号には，付録CDが付いてるよ。懐かしいなぁ。

助手　人の話を聞けぇーい！

所長　はいはい。誓ったわけだ。で？

助手　私は，気づいていたのです。この第3部のテーマである“アクション・ゲームを作ろう”で，私の満足するスピード感豊かなすごいゲームはできないことを！　ぶるぶる。

所長　何か，感極めてるのわかるけど，ちょっと日本語変だよ。

助手　そして，私がたどり着いたのが，このゲームです！ (**第2図**)

所長　おっ，これCD-ROM Special Vol.2に付いていたオマケゲームじゃん。何これ，キミが作ったの？

助手　そしてもう1本が，これです！(**第3図**)

所長　えー？　この『キャロリの障害物競争』も，キミが作ったってぇ？　そりゃウソだ。VBで，このスピードはだせないだろう。

助手　これは，Delphi（デルファイ）で作ったんです。

所長　ガーン。

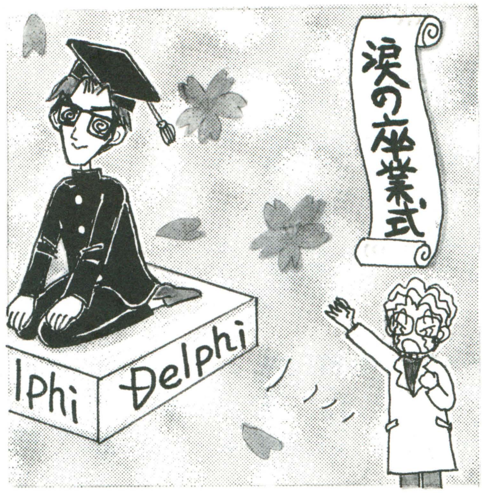
助手　所長，やっぱスピード感を得るためには，VBじゃ無理っスよ。Delphiはいいですよぉ。とにかく速い。やっぱ，Delphiっスよ。

所長　そんなもの，知らない！　そんなボーランドの今度Java(ジャバ)を採用するかもしれないプログラミング・システムなんて，知らないモン！

助手　よく知ってるじゃないですか。

所長　キサマぁ！　本誌のライバル連載『Delphi完全マスター』のまわし者かぁ！

助手　…僕の本名は，“野田 良”。実は，あの連載の筆者は，僕なんです。



所長　ガガーン！

助手　ショックでした？

所長　ア，アンヌ隊員がダンに「僕はウルトラセブンなんだ！」と告白されたような気分だわ。た，確かに，'95年12月号の74ページにあるイラストは，キサマに似ておる。

助手　でも所長，裏切ったわけではないんです。途中から，VBのスピードには限界を感じはじめて…，満足するスピードを得るためには，しかたなかったんです。

所長　うむ。キミの気持ちはよくわかる。そしてキミの実力は，この『トリデス』や『キャロリの障害物競争』を見れば，よくわかる。よくぞここまで成長した！

助手　所長に教えてもらった，Windowsプログラミングの基本が役に立ったんです。所長，どうもありがとうございます！

所長　うんうん。これからも2人で，ベーマガのプログラミング連載を盛りあげていこうな。堅い握手を交わそう！

助手　ガシッ！

所長　というわけで，お送りしたVB研第3部，いかがでしたでしょうか。ちょっとお休みをしたあと，第4部『VB4.0編』がはじまります。Windows95でGame SDKを使い，スピード感バツグンの高速ゲームをお見せできると思いますので，楽しみにしてくださいね！

助手　あ，Game SDK使うんですかぁ？　僕にもやらせてくださいよ。

所長　何キミ，まだいたの？　もう卒業したんだから，サッサと完全マスタだかスマタだかにお帰り！

助手　ヒ，ヒデー。今月はここに登場したから，連載はお休みなんですよ。

所長　ダメだよぉ，連載休んじゃ。まったく，これだからパスカル君は困るね！

助手　所長に言われたかナイわい！

アナウンス　ただ今，乱闘が行なわれていますので，もうしばらくお待ちください。

所長　おし，そろそろシメルかぁ。

所長&助手　それでは，また各連載でお会いしましょう！

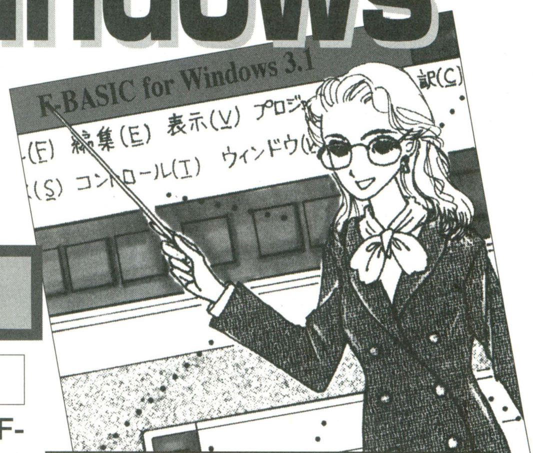
リニューアル

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる!

F-BASIC forWindows プログラム教習所

第7段階　DOSモードでプログラミング!

TEXT & PROGRAMMING●結城 兎



■F-BASIC for Windows V3.1
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1以上
メモリ2Mバイト以上
HDD空き容量4Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
(祝日を除く月～金9:00～12:00,13:00～17:00)
☎045-471-0282

みなさんに，うれしいお知らせがあります。電波新聞社より，『F-BASIC for Windows』の別冊が発売されることが決定しました！　発売は，3月末(予定です)。この連載も収録されているので，楽しみに待っていてください。

今月は，これまでのBASIC言語と高い互換性を保つ秘密である，DOS-BASICの命令を使ってプログラムを作ってみます。

アルゴリズムを考えよう！

今回はちょっと趣向を変えて，プログラム自体ではなく“アルゴリズム”について考えてみましょう。アルゴリズムとは，プログラムの“処理の中心”となる考えかたのことです。

何かプログラムを作ろうと思っても，なかなかそのとおりに実現するのはむずかしいものです。プログミング自体は，慣れてくればそれほどむずかしいことではないのですが，アルゴリズムを考えるのには結構骨が折れてしまいます。

今月はサンプルとして，“迷路”を作るためのアルゴリズムを考えて，プログラミングしてみましょう。さっそく，まずは大まかでいいですから，どのように迷路を作成していくのか，あなた自身で考えてみてください。

いかがでしょうか。うまく考えつきましたか？

その答は，何とおりもあります。すべての答を紹介するのは不可能なので，その中の一つを紹介します。

これが迷路作成のアルゴリズムだ！

第1図(a)を見てください。そこには，5×5の箱が並んでいますね。ここから迷路作成がはじまるのです。

最初は，この箱の壁を全部有効にしておきます。あなた自身は，一番上の段の左はじにいるとします。そこから，壁を壊しながら進んで行きましょう。条件として，一度通過したところは，再度とおることはできないようにしておきます。

しばらく進んでいくと，第1図(b)のようにどちらにも進めない状況がでてきます。そのようなときは，今までとおってきた道を，第1図(c)のように進めるようになるまでもどります。これを繰り返しながら進んでいけば，迷路のできあがりとなるわけです。

これらをまとめると，

①迷路用の箱を用意してすべてに壁を付ける
②左上から壁を壊しながら進む
③進めなくなったら進める位置までもどる
④②～④を繰り返す
⑤すべての場所をとおったら完成

という手順になります。また，条件として，

⑥一度通過したところはとおれない

としておきます。

これが，迷路作成のアルゴリズムです。今度は，このアルゴリズムをプログラムにしていきましょう。

迷路作成のプログラミング

さて，先ほど考えた迷路作成のアルゴリズムを，順にプログラムにしていきましょう。まずは，F-BASIC for Windowsを起動させます(第2図)。

①迷路用の箱を用意してすべてに壁を付ける

箱は“dim”文を使って，用意します。リスト1のはじめのほうを見てください。

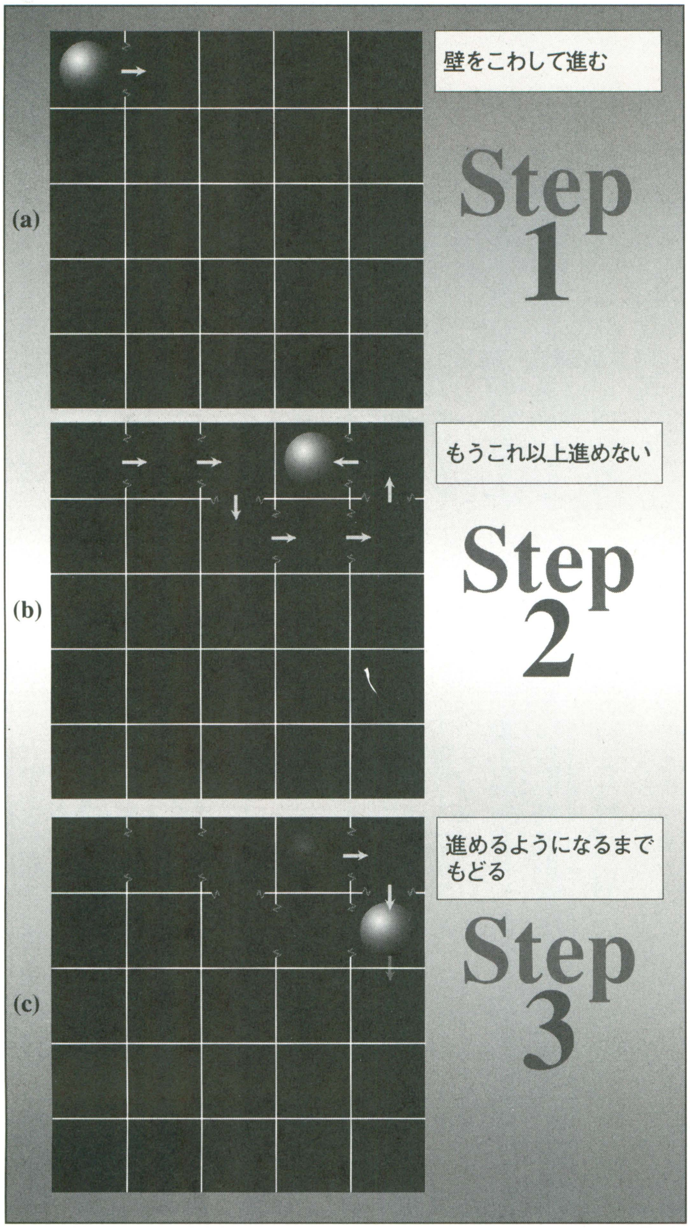
```
dimMAP_WALL(50,50)as WALL
dimMAP_CELL(50,50), MEMX(1000),
MEMY(1000)
```

ここでは，MAP_WALL(50,50)が壁用のデータ，MAP_CELL(50,50)は迷路の箱のデータです(MEMX(1000)とMEMY(1000)は座標記憶用の変数)。壁のデータは，リストのはじめにある“type～end type”で，上方の壁(top)と左の壁(left)を定義しています。

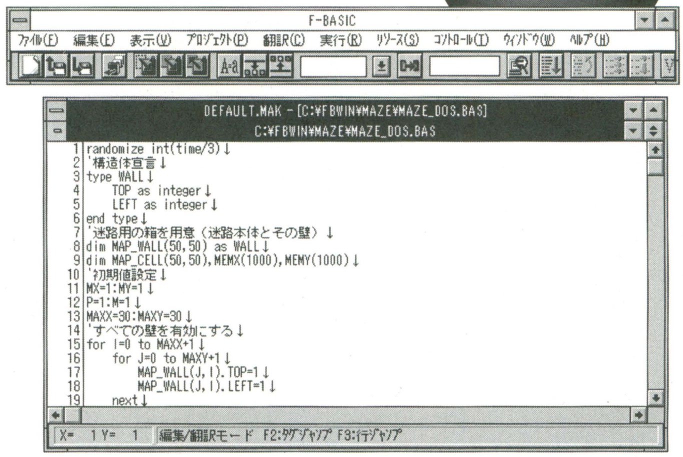
またその下の“for～next”文で，すべての壁を有効にしています。

②左上から壁を壊しながら進む

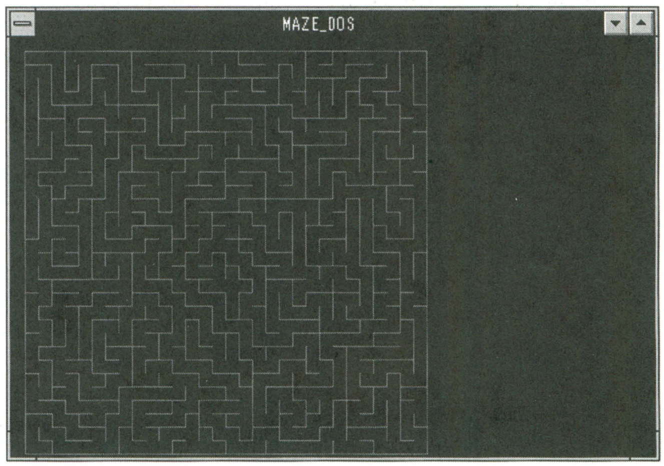
この処理は，“*MAIN”からのメイン・ルーチンで行なわれます。方向は乱数で0～3までを発生させ，0のときは上に，1のときは右，2のときは下，3のときは左へ進むようにしてあります。最後の“c0*c1*c2*c3”は，すべての値が1になった(もう進めない)とき，サブ・ルーチンに処理を移行していま



《第1図》これが迷路作成のアルゴリズムだ！　このように一つずつ考えていけば，プログラムも簡単になるぞ



《第2図》F-BASIC for Windowsでは，N88日本語BASICやF-BASIC386と同じような命令を使ってプログラムができるので，今までの経験や資産を最大限に活かすことができる！



《第3図》今回作った迷路作成プログラムの実行画面。まるでWindows上でDOSプログラムが動いているようだ

す。

③進めなくなったら進める位置までもどる

“＊CP”からのサブ・ルーチンで，この処理を行なっています。以前にとおった道を記憶させた座標(MEMX(P), MEMY(P))で順にもどって行き，進めるようになったらそこからまた“＊move”にもどり，迷路を作成していきます。

④②〜③を繰り返す

②〜③を繰り返し実行させることで，迷路を完成します。この時点ではまだ画面には表示させず，変数に読み込んだだけです。

最後に，できあがった迷路のデータを“＊DRAW”で実際に画面に表示させます(**第3図**)。

これで，プログラムは完成です。よく理解できない場合はデバッグ・モードにして，ステップ実行させながら見ていくと，わかりやすいはずです。

DOSプログラムで行こう！

今回のプログラムは，これまで作成したプログラムとちがいフォームを使わず，基本的にはDOS-BASICと同じような命令を使ってプログラムを作成しました。F-BASIC for Windowsでは，このようにほとんどDOS-BASICの命令を使っても，プログラムを書くことができます。

また，F-BASIC for Windowsに付いているヘルプには，『N88日本語BASIC』や『F-BASIC386』などのDOS-BASIC言語との命令の比較表が付いています。移植するときにも，それほど労力を使わないですむでしょう。

今回作成したプログラムは，『BASIC Magazine CD-ROM Special』Vol.3に収録されています。興味のある人は，ぜひ見てください。

それでは，また来月お会いしましょう！

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.3と連動

F-BASIC for Windows V3.1体験版の他，ここで紹介したWindows対応プログラムが収録されています。

《リスト1》『迷路作成プログラム』リスト

```
randomize int(time/3)
'構造体宣言
type WALL
    TOP as integer
    LEFT as integer
end type
'迷路用の箱を用意（迷路本体とその壁）
dim MAP_WALL(50,50) as WALL
dim MAP_CELL(50,50),MEMX(1000),MEMY(1000)
'初期値設定
MX=1:MY=1
P=1:M=1
MAXX=20:MAXY=20
'すべての壁を有効にする
for I=0 to MAXX+1
    for J=0 to MAXY+1
        MAP_WALL(J,I).TOP=1
        MAP_WALL(J,I).LEFT=1
    next
next
'迷路の箱のまわりをすべて有効にする
for I=0 to MAXX+1
    MAP_CELL( I, 0)=1
    MAP_CELL( I,MAXY+1)=1
    MAP_CELL( 0, I)=1
    MAP_CELL(MAXX+1, I)=1
next
'メイン・ルーチン（移動と進めなくなったときの条件判断）
*MAIN
do
gosub *IN
DIRECT=int(rnd(1)*4)     '0->up,1->right,2->down,3->left
if DIRECT=0 and C0=0 then
    gosub *CC:MAP_WALL(MX,MY).TOP=0:MY=MY-1:M=M+1
else if DIRECT=1 and C1=0 then
    gosub *CC:MX=MX+1:MAP_WALL(MX,MY).LEFT=0:M=M+1
else if DIRECT=2 and C2=0 then
    gosub *CC:MY=MY+1:MAP_WALL(MX,MY).TOP=0:M=M+1
else if DIRECT=3 and C3=0 then
    gosub *CC:MAP_WALL(MX,MY).LEFT=0:MX=MX-1:M=M+1
end if
MAP_CELL(MX,MY)=1
if C0*C1*C2*C3=1 then gosub *CP
if M=MAXX*MAXY then exit
loop
goto *DRAW
end
'進んできた道の座標を記憶
*CC
MEMX(P)=MX:MEMY(P)=MY
P=P+1
return
'進めなくなったときの処理
*CP
MAP_CELL(MX,MY)=1
P=P-1
MX=MEMX(P):MY=MEMY(P)
gosub *IN
if C0*C1*C2*C3=1 then *CP
return
'入力を楽にするために，変数に代入
*IN
C0=MAP_CELL(MX,MY-1)
C1=MAP_CELL(MX+1,MY)
C2=MAP_CELL(MX,MY+1)
C3=MAP_CELL(MX-1,MY)
return
'できたデータから迷路を描画
*DRAW
cls
line(10,10)-(210,210),pset,7,b
for X=1 to MAXX
    for Y=1 to MAXY
        if MAP_WALL(X,Y).TOP=1 then
            line(X*10,Y*10)-(X*10+10,Y*10),pset,7
        end if
        if MAP_WALL(X,Y).LEFT=1 then
            line(X*10,Y*10)-(X*10,Y*10+10),pset,7
        end if
    next
next
'スペース・キーを押すと終了
*T
if inkey$=" " then end
goto *T
end
```


リスト入力方法

F-BASIC Winを起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。

そこに，リスト1をそのまま入力していきます。

入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

BM

Windows
ファミリーベーシック
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkIISR
PC-9801
X1
X68000
PC-E500



本コーナーは，ロードがしやすく，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介しているプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事にはプログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(N88-日本語BASIC(86)Ver.6.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

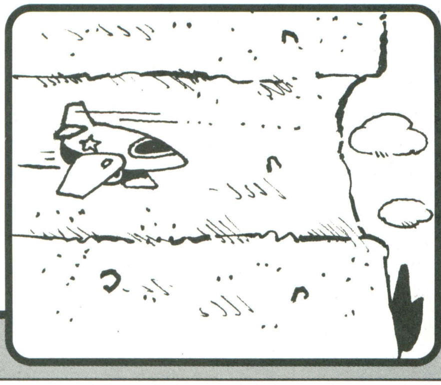
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係

(実用プログラム，ミュージック・プログラムは，見やすいところにはっきりと書いてください)

Windows3.1以降(Visual Basic2.0J)用



マウスを使ったワンキー・ゲーム!

ワンキーフライ

N.Ohmura

内容

自機を洞窟に衝突させないように，進んでいく，Windows用ワンキー・ゲームです。

遊びかた

操作は，マウスでします。スクロール画面(PICTURE1)の上で，マウスボタン（左右同じ）を押すと上昇し，離すと下降します。

そして，自機がダメージを受けるたびに，炎が大きくなります。ダメージをある程度うけると，自機が爆発しゲーム・オーバーになります。

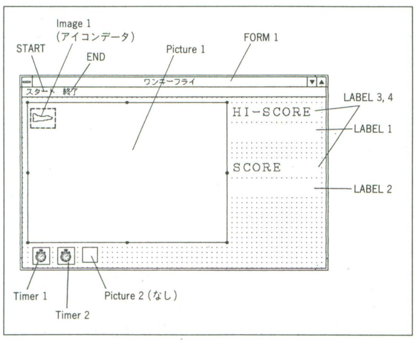
プログラム

ゲームの難易度は，「SUB Timer1 Timer( )」の次の行にある，「LV=SC¥10」の10の値を小さくすると難しく，大きくすれば簡単になります。

入力方法

PICTURE1に貼り付ける自機の絵は，アイコン・エディタで背景との重なりがうまくなるように描いたものをセーブして，アイコン・ファイルとして，IMAGE1のPICTUREプロパティに読み込んでください。

コピー，貼り付けの手順で貼り付けると，ビットマップ・データとなってしまって，背景との重なりができなくなるので気をつけてください。



《第1図》 各オブジェクトの配置例

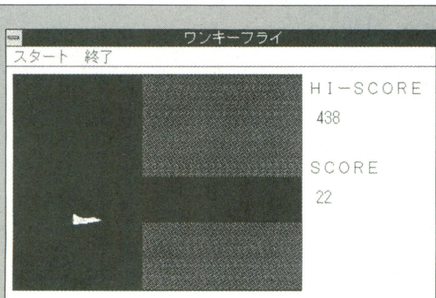
終わりに

ありふれたゲームになってしまいました。つぎはもっとちがったものを作ってみたいと思います。

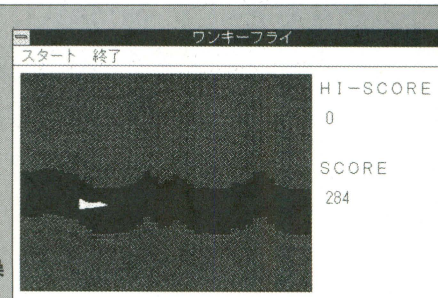
★　★

CHECKER FLAG

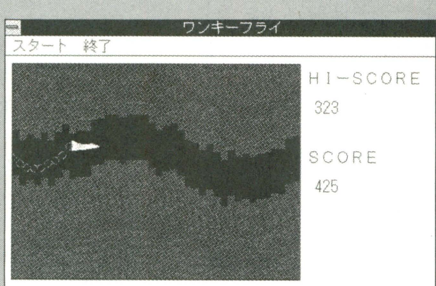
編：Visual Basicの投稿も増えてきましたね。今月は2本掲載しています。
影：あれれ？マウスをクリックして上昇しなくなっちゃったぞ。
Dr.D：自機の上ではマウス操作ができないようじゃ。IMAGE1にPICTURE1のリストをコピーすれば直るぞ。



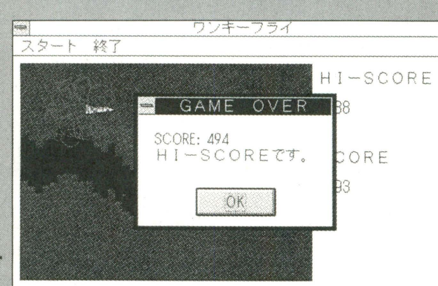
◀《写真1》さあ，洞窟の入口にさしかかりました



▶《写真2》うまく自機を操って洞窟を進め進め！



◀《写真3》ダメージを受けた自機は炎をだして…



▶《写真4》ある程度ダメージを受けるとゲーム終了

《OVER FLOW》受験シーズンまっただ中，受験生のみなさん，体調には十分注意してがんばってください。さて，このコーナーは，みなさんが作るページです。身近におきた楽しかったこと，つらかったこと，意見など，なんでもOK！とじ込みハガキでお寄せください。

```
Declare Function BITBLT% Lib "GDI" (ByVal HDESTDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal NW
IDTH%, ByVal NHEIGHT%, ByVal HSRCDC%, ByVal XSRC%, ByVal YSRC%, ByVal DWROP&)
Const SRCCOPY = &HCC0020
Dim Y%, X%, VY%, AX%, AY%, MB%, R%, EN, LV%, SC%, HI%, FL%

Sub END_Click ()
    End
End Sub

Sub FORM_LOAD ()
    ScaleMode = 3
    PICTURE1.ScaleMode = 3
    PICTURE2.ScaleMode = 3
    PICTURE1.AutoRedraw = True
    PICTURE2.AutoRedraw = True
    PICTURE2.Visible = False
    PICTURE1.Width = 322
    PICTURE1.Height = 242
    PICTURE2.Width = 18
    PICTURE2.Height = 482
    TIMER1.Enabled = False
    TIMER2.Enabled = False
    TIMER1.Interval = 100
    TIMER2.Interval = 100
    TOP = (SCREEN.Height - Height) / 2
    LEFT = (SCREEN.Width - Width) / 2
    SC = 0: Y = 120: VY = 0: EN = 1: R = 0
    PICTURE1.Line (0, 0)-(320, 240), QBColor(0), BF
    LABEL1.Caption = Str$(HI): LABEL2.Caption = Str$(0)
    IMAGE1.Move 64, Y
    PICTURE2.Line (0, 0)-(16, 480), QBColor(4), BF
    For I = 0 To 2000
    PICTURE2.PSet (Rnd * 8, Rnd * 480), QBColor(Int(Rnd * 2) * 8 + 4)
    Next I
    PICTURE2.Line (0, 240 - 50)-(16, 240), 0, BF
End Sub

Sub Picture1_DblClick ()
    MB = 1
End Sub

Sub Picture1_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As S
ingle)
    MB = 1
End Sub

Sub Picture1_MouseUp (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Sin
gle)
    MB = 0
End Sub
Sub START_Click ()
    If FL <> 0 Then Exit Sub
    FL = 1
    Call FORM_LOAD
    TIMER1.Enabled = True
    TIMER2.Enabled = True
End Sub

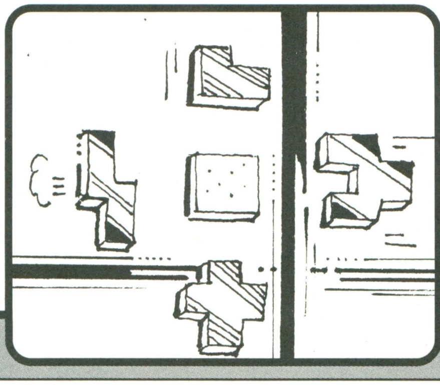
Sub Timer1_Timer ()
    SC = SC + 1: LV = SC ¥ 10: If LV > 45 Then LV = 45
    If MB = 1 Then VY = VY - 1 * EN Else VY = VY + 1
    Y = Y + VY + AY
    IMAGE1.Move 64 + AX, Y
    If PICTURE1.Point(64 + 16 + X, Y + 16) <> 0 Then EN = EN + .2: If EN > 3 The
n GoTo GAMEOVER
    If EN <> 1 Then A = EN * 2.5: AX = Rnd * A: AY = Rnd * A: PICTURE1.Circle (6
4, Y + 16), A, QBColor(12)
    TIMER2.Interval = 100 - LV
    LABEL2.Caption = Str$(SC)
Exit Sub
GAMEOVER:
    FL = 0
    TIMER1.Enabled = False
    TIMER2.Enabled = False
    PICTURE1.AutoRedraw = False
    For I = 0 To 50: For J = 0 To 10000: Next J
    PICTURE1.Circle (32 + Rnd * 64, Rnd * 64 - 16 + Y), Rnd * 16, QBColor(12)
    Next I
    TI = "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
    MSG = "SCORE:" + Str$(SC) + Chr$(13)
    If SC > HI Then HI = SC: MSG = MSG + "ＨＩ－ＳＣＯＲＥです。"
    MsgBox MSG, , TI
    LABEL1.Caption = Str$(HI)
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
    RET = BITBLT(PICTURE1.hDC, 0, 0, 312, 240, PICTURE1.hDC, 8, 0, SRCCOPY)
    R = R + ((Rnd(1) * 16 * LV ¥ 25) - 8 * LV ¥ 25)
    If R > 70 Then R = 70
    If R < 0 Then R = 0
    RET = BITBLT(PICTURE1.hDC, 312, 0, 8, 240, PICTURE2.hDC, 0, R + 64, SRCCOPY)
End Sub
```



★じつはオレの名前を読める人は、今までに1人もいなかったのである。すげーだろ。これがただひとつの自慢…(泣)。(千葉県印旛郡・今井啓蕃15才)……【**つく美**：読めな〜い。**影**：よし、これから君のは、今井影にしよう。そうすれば、誰でも読める。**編**：決定!!】

Windows3.1以降(Visual Basic2.0J)用



四方からブロックが！　アクション・パズルゲーム

SQUARE（スクエア）

峠　恒司

はじめに

プラスチックのいろいろな形のブロックを組み合わせて，ある形にするパズルを昔よくやったものですが，それをヒントにして作ったのがこのゲームです。

ルール

●ブロックは6種類あり，上下左右の4方向から次々に落ちてくる。次に出るブロックはうすい灰色で表示される。

●ブロックは回転させることができる(第1図参照)。

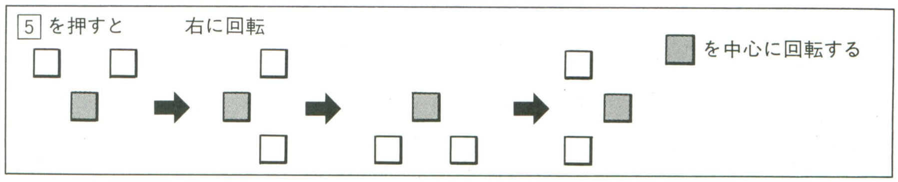
●画面中央の正方形をブロックで埋めるとクリア。ブロックは正方形からはみ出してもよいが，とにかくすきまなく埋める。

●ブロックが一番端まで落ちるとミスになる。

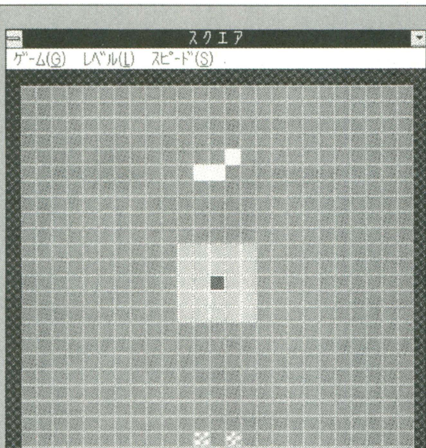
●レベル，スピードはそれぞれ1〜5まであり，5になるほど埋めなければならない範囲が大きくなり，落ちるスピードも速くなる。

キー，マウス操作

●ブロックは2で下，4で左，6で右，8で上に動く。5で右に回転，0また

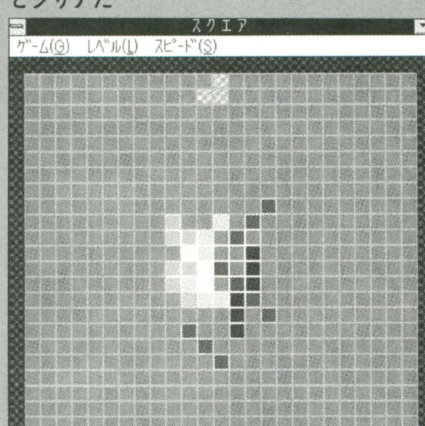


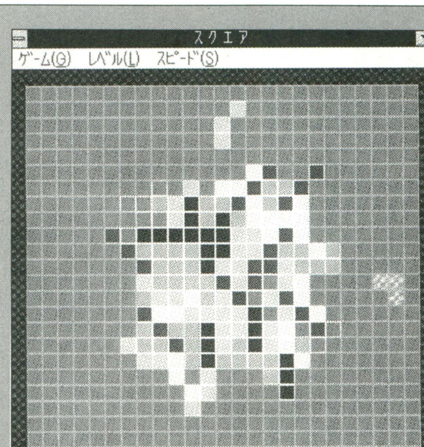
《第1図》ブロックの回転のしかた



▲《写真1》ブロックが四方から落ちてくる。よーく考えよう

▼《写真2》中央の正方形をブロックで埋めるとクリアだ





▲《写真3》レベルがあがると埋めるべき場所も大きくなる

★40過ぎのおじいさんファンもいること忘れないでください!! もちろんパソコンもゲームもバリバリですよ!!(香川県綾歌郡・村上吉雄41才)……【影：ゲームはどんなものが好きなんですか？バーチャ，餓狼，それとも脱衣マージャン？私と一緒ですね。】

《リスト1》SQUAREのフォーム・リスト

```
Sub BLOCK ()
M = BX: N = BY: Call PUTA
Select Case CL
    Case 2
        Select Case DS
            Case 1, 3
                M = BX - 1: N = BY: Call PUTA
                M = BX + 1: Call PUTA
            Case 2, 4
                N = BY - 1: Call PUTA
                N = BY + 1: Call PUTA
        End Select
    Case 3
        Select Case DS
            Case 1
                N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY: Call PUTA
            Case 2
                M = BX + 1: Call PUTA
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTA
            Case 3
                M = BX - 1: Call PUTA
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTA
            Case 4
                M = BX - 1: Call PUTA
                M = BX: N = BY - 1: Call PUTA
        End Select
    Case 4
        Select Case DS
            Case 1
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY: Call PUTA
            Case 2
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTA
            Case 3
                M = BX - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY + 1: Call PUTA
            Case 4
                N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTA
        End Select
    Case 5
        Select Case DS
            Case 1
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTA
                M = BX + 1: Call PUTA
            Case 2
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTA

                N = BY + 1: Call PUTA
            Case 3
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: Call PUTA
            Case 4
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTA
                N = BY + 1: Call PUTA
        End Select
    Case 6
        Select Case DS
            Case 1, 3
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTA
            Case 2, 4
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY + 1: Call PUTA
        End Select
    Case 7
        Select Case DS
            Case 1
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY: Call PUTA
            Case 2
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTA
            Case 3
                M = BX - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTA
            Case 4
```

はスペース・キーで左に回転します。

- ●ブロックをはやく落としたいときは落ちる方向のテンキーを押します。
- ●タイトル・バーの"ゲーム"をマウスでクリックするとリプレイ，エンドと出る。リプレイはもう一度はじめから，エンドはゲームが終了します。
- ●レベル，スピードをクリックするとレベルやスピードを選択できます。

プログラム入力の仕方

以前投稿した「パニックアロー」と同じくBitBlt関数を使ってブロックを表示しています。

ブロックが動けるかどうかの判定が多少面倒でしたが，SELECT CASE文を使っているので，IF文を使っていた昔に比べれば簡単にできました。

プログラムについて

レベル5にもなるとクリアが難しくなってきます。だんだんブロックが積み重なってくるとあせってミスをします。終盤が勝負です。あと少しというところでミスをします。気長にやってください。

おわりに

このプログラムでは，フォーム，ピクチャー・ボックス×9，タイマー・コントロールを使用しています。

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定
Name＝FRMSQUARE AutoRedraw＝True BackColor＝&H00404000& Caption＝ス　ク　エ　ア ForeColor＝&H00000000& LinkTopic＝HOLE MaxButton＝0
PictureBoxの設定
Name＝CHARA Index＝0〜8 AutoRedraw＝True AutoSize＝True Visible＝False BorderStyle＝なし Picture＝16×16ビットのビットマップ（第2表の色）
タイマーコントロール
Name＝Timer1 Interval＝500

CHECKER FLAG

影：うわ〜，リストが長い〜!!これじゃ打ち込むのも大変だ。
編：ゲーム内容もおもしろいし，入力する価値は十分ありますよ。
Dr.D：このプログラムは，別冊「BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.3」に収録されているぞ。

これらのプロパティを**第1表**のように入力します。

ピクチャー・ボックスはコントロール配列とし，インデックスの番号に合わせて**第2表**のような色のビットマップを貼り付けます。

《第2表》ピクチャーコントロールのビットマップの色

インデックス	色
0	明るい灰色
1	くらい灰色
2	青
3	緑
4	水色
5	紫
6	赤
7	黄色
8	明るい灰色

《第3表》メニュー

キャプション	名　前	インデックス
ゲーム(&G)	GAME	
…リプレイ(&R)	NEW	
…-	BAR	
…エンド(&X)	ENDD	
レベル(&L)	LEVEL	
…レベル1	LVL	1
…レベル2	LVL	2
…レベル3	LVL	3
…レベル4	LVL	4
…レベル5	LVL	5
スピード(&S)	SPEED	
…スピード1	SPED	1
…スピード2	SPED	2
…スピード3	SPED	3
…スピード4	SPED	4
…スピード5	SPED	5

つぎに，メニューを**第3表**のように入力します。

あとは，**リスト1**をフォームのリスト，**リスト2**をコードモジュールのリストとして入力します。

★　　　★

★簡単なインターネット利用法，上手な利用法などの特集をしてほしい。また，パソコンの能力比較の特集も…CPUが同じ100MHzぐらいの機種の値段も含めた比較も掲載してください。(兵庫県神戸市・**藤井和幸39才**)……【**編**：今月号の特集はいかがでしたか。】

```
                N = BY - 1: Call PUTA
                M = BX + 1: N = BY + 1: Call PUTA
            End Select
End Select

End Sub

Sub ENDD_Click ()
    DUM = SNDPLAYSOUND("CHIMES.WAV", 1)
    End
End Sub

Sub Form_KeyPress (KEYASCII As Integer)

Select Case KEYASCII
    Case Asc("0"), Asc(" ")
        F = 0
        Select Case CL
            Case 2
                Select Case DS
                    Case 1, 3
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2, 4
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 3
                Select Case DS
                    Case 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 4
                Select Case DS
                    Case 1
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 5
                Select Case DS
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 6
                Select Case DS
                    Case 1, 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2, 4
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 7
                Select Case DS
                    Case 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
        End Select
        If F = 0 Then
            Call KESU
            DS = DS - 1: If DS = 0 Then DS = 4
            Call BLOCK
        End If
    Case Asc("5")
        F = 0
        Select Case CL
            Case 2
                Select Case DS
                    Case 1, 3
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2, 4
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 3
                Select Case DS
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 4
                Select Case DS
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 5
                Select Case DS
                    Case 2
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 1
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 6
                Select Case DS
                    Case 1, 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2, 4
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 7
                Select Case DS
                    Case 3
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 1
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
        End Select
        If F = 0 Then
            Call KESU
            DS = DS + 1: If DS = 5 Then DS = 1
            Call BLOCK
        End If
Case Asc("4")
    If FL <> 1 Then
        MV = 3: Call JUDGE
        If F = 0 Then
            Call KESU
            BX = BX - 1
            Call BLOCK
        End If
    End If
Case Asc("6")
    If FL <> 3 Then
        MV = 1: Call JUDGE
        If F = 0 Then
            Call KESU
            BX = BX + 1
            Call BLOCK
        End If
    End If
Case Asc("2")
    If FL <> 4 Then
        MV = 2: Call JUDGE
        If F = 0 Then
            Call KESU
            BY = BY + 1
            Call BLOCK
        End If
    End If
Case Asc("8")
    If FL <> 2 Then
        MV = 4: Call JUDGE
        If F = 0 Then
            Call KESU
            BY = BY - 1
            Call BLOCK
        End If
    End If
End Select

End Sub

Sub Form_Load ()

Randomize
If LV = 0 Then
    TATE = 25: YOKO = 25
    FRMSQUARE.Height = TATE * 240 + 1200
    FRMSQUARE.Width = YOKO * 240 + 600
    FRMSQUARE.Left = (SCREEN.Width - FRMSQUARE.Width) ¥ 2
    FRMSQUARE.Top = (SCREEN.Height - FRMSQUARE.Height) ¥ 2
    LV = 1: SPD = 1
    LVL(1).Checked = -1: SPED(1).Checked = -1
    MOUSEPOINTER = 1
    For N = 0 To YOKO + 1: For M = 0 To TATE + 1: A(M, N) = 2: Next: Next
End If

FRMSQUARE.AutoRedraw = -1
FRMSQUARE.Cls
For N = 1 To TATE
    For M = 1 To YOKO
        K = 1
        If M > 11 - LV And M < 15 + LV And N > 11 - LV And N < 15 + LV Then K =
0
        B(M, N) = K
        Call PUTB
    Next
Next
K = 6: M = 13: N = 13: Call PUTA
'ﾂｷﾞﾉ ﾌﾞﾛｯｸ
NFL = Int(Rnd * 4) + 1: CL = Int(Rnd * 6) + 2: DS = Int(Rnd * 4) + 1
K = 8
```

★このごろ，影さんの夢ばかり見ますけど，どこか具合でも悪いんでしょうか!?（大阪市西区・**山本京子18才**）……【**つく兼**：それは大変。お医者様に行ってみたほうが…。**影**：何を言っているのだ。京子ちゃん，体はどこも悪くないよ。君は私に恋をしてるのさ／】

```
BX = 13 + 11 * (NFL = 1) - 11 * (NFL = 3)
BY = 13 + 11 * (NFL = 2) - 11 * (NFL = 4)
NBX = BX: NBY = BY: NCL = CL: NDS = DS
Call BLOCK
'ﾌﾞﾛｯｸ
FL = Int(Rnd * 4) + 1: CL = Int(Rnd * 6) + 2: DS = Int(Rnd * 4) + 1
K = CL
BX = 13 + 11 * (FL = 1) - 11 * (FL = 3)
BY = 13 + 11 * (FL = 2) - 11 * (FL = 4)
Call BLOCK

FRMSQUARE.AutoRedraw = 0
TIMER1.Interval = 2000 - 300 * SPD

End Sub

Sub GAME_Click ()
    TIMER1.Interval = 0

End Sub

Sub JUDGE ()

'ｳｺﾞｹﾙｶ?
F = 0
Select Case CL
    Case 2
        Select Case DS
            Case 1, 3
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 2, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 2, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 2, 4
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                End Select
        End Select
    Case 3
        Select Case DS
            Case 1
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 2, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 2
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 2, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 3
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 2, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 4
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 2, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                End Select
        End Select
    Case 4
        Select Case DS
            Case 1
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 2, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 2
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 3
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 2, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 4
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                End Select
        End Select
    Case 5
        Select Case DS
            Case 1
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 2
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    Case 3
                        If A(BX - 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 4
                        If A(BX - 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                End Select
            Case 3
                Select Case MV
                    Case 1
                        If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    Case 2
                        If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                        If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
```

★Dr.Dが女王様のカッコをして、編集部のみなさんをいじめているという、とてつもなく恐ろしい初夢を見てしまった。その2日後、再び同じ夢を見てしまった……。オレって一体……。(福島県伊達郡・**氏家正博15才**)……**【影：ホレてるな。Dr.D：ポッ♡一同：……。】**

```
                Case 3
                    If A(BX - 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX - 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
            End Select
        Case 4
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX + 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
            End Select
    End Select
Case 6
    Select Case DS
        Case 1, 3
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX + 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX - 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
            End Select
        Case 2, 4
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX - 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX - 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
            End Select
    End Select
Case 7
    Select Case DS
        Case 1
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 2, BY) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX - 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX - 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
            End Select
        Case 2
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX - 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX - 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
            End Select
        Case 3
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 2, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX - 1, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX - 2, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY - 2) <> 0 Then F = 1
            End Select
        Case 4
            Select Case MV
                Case 1
                    If A(BX + 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX + 2, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 2
                    If A(BX + 1, BY + 2) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 3
                    If A(BX - 1, BY - 1) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX - 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY + 1) <> 0 Then F = 1
                Case 4
                    If A(BX + 1, BY) <> 0 Then F = 1
                    If A(BX, BY - 2) <> 0 Then F = 1
            End Select
    End Select
End Select

End Sub

Sub KESU ()
M = BX: N = BY: Call PUTB
Select Case CL
    Case 2
        Select Case DS
            Case 1, 3
                M = BX - 1: N = BY: Call PUTB
                M = BX + 1: Call PUTB
            Case 2, 4
                N = BY - 1: Call PUTB
                N = BY + 1: Call PUTB
        End Select
    Case 3
        Select Case DS
            Case 1
                N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY: Call PUTB
            Case 2
                M = BX + 1: Call PUTB
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTB
            Case 3
                M = BX - 1: Call PUTB
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTB
            Case 4
                M = BX - 1: Call PUTB
                M = BX: N = BY - 1: Call PUTB
        End Select
    Case 4
        Select Case DS
            Case 1
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY: Call PUTB
            Case 2
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTB
            Case 3
                M = BX - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY + 1: Call PUTB
            Case 4
                N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTB
        End Select
    Case 5
        Select Case DS
            Case 1
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTB
                M = BX + 1: Call PUTB
            Case 2
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTB
                N = BY + 1: Call PUTB
            Case 3
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: Call PUTB
            Case 4
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTB
                N = BY + 1: Call PUTB
        End Select
    Case 6
        Select Case DS
            Case 1, 3
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTB
            Case 2, 4
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY + 1: Call PUTB
        End Select
    Case 7
        Select Case DS
            Case 1
                M = BX - 1: N = BY + 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY: Call PUTB
            Case 2
                M = BX - 1: N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX: N = BY + 1: Call PUTB
            Case 3
                M = BX - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY - 1: Call PUTB
            Case 4
                N = BY - 1: Call PUTB
                M = BX + 1: N = BY + 1: Call PUTB
        End Select
End Select

End Sub

Sub LblMEN_Click ()
    If MEN < 20 Then MEN = MEN + 1: Call Form_Load

End Sub

Sub LEVEL_Click ()
    TIMER1.Interval = 0

End Sub

Sub LVL_Click (INDEX As Integer)
    Dim J As Integer
    LV = INDEX
```

★私のパソコン遍歴：TK-80→JR-100→HITBIT(MSX)→現在はDOS/Vノート。変でしょうか。今でもダンディのTRS80が欲しい。ベーマガはラ製の付録のときから知っています。あの頃はポケコンのプログラムがメイン。(東京都葛飾区・飯島康一)……【影：よろしく。】

```
    For J = 1 To 5
        LVL(J).Checked = 0
    Next
    LVL(LV).Checked = -1
    Call Form_Load

End Sub

Sub NEW_Click ()
    Call Form_Load
End Sub

Sub PUTA ()
    Dim Z As Integer
    Z = BitBlt(FRMSQUARE.hDC, 16 * M, 16 * N, 16, 16, CHARA(K).hDC, 0, 0, &HCC00
20)
    If K = 8 Then
        A(M, N) = 0: B(M, N) = K
    Else
        A(M, N) = K
    End If
End Sub

Sub PUTB ()
    Dim Z As Integer
    Z = BitBlt(FRMSQUARE.hDC, 16 * M, 16 * N, 16, 16, CHARA(B(M, N)).hDC, 0, 0,
&HCC0020)
    A(M, N) = 0

End Sub

Sub SPED_Click (INDEX As Integer)
    Dim J As Integer
    SPD = INDEX
    For J = 1 To 5
        SPED(J).Checked = 0
    Next
    SPED(SPD).Checked = -1
    Call Form_Load
End Sub

Sub SPEED_Click ()
    TIMER1.Interval = 0
End Sub

Sub Timer1_Timer ()

Dim J, D1, D2, D3, D4, D5, Z As Integer

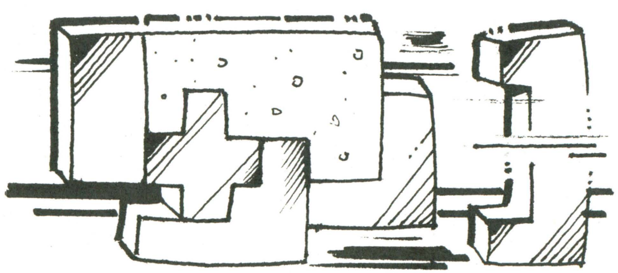
MV = FL
Call JUDGE
If F = 1 Then
    Select Case FL
        Case 1
            If BX > 23 Or (BX = 2 And BY = 13) Then GoSub MISS: Call Form_Load:
Exit Sub
        Case 2
            If BY > 23 Or (BX = 13 And BY = 2) Then GoSub MISS: Call Form_Load:
Exit Sub
        Case 3
            If BX < 3 Or (BX = 24 And BY = 13) Then GoSub MISS: Call Form_Load:
Exit Sub
        Case 4
            If BY < 3 Or (BX = 13 And BY = 24) Then GoSub MISS: Call Form_Load:
Exit Sub
    End Select
    F = 0
    For M = 12 - LV To 14 + LV: For N = 12 - LV To 14 + LV
        If A(M, N) > 1 Then F = F + 1
    Next: Next
    If F = (3 + LV * 2) ^ 2 Then
        DUM = SNDPLAYSOUND("TADA.WAV", 1)
        Z = MsgBox("おみごと!! " + Str$(LV) + "-" + Str$(SPD) + " ｸﾘｱ", 0 + 48,
"ｸ ﾘ ｱ")
        SPD = SPD + 1: If SPD = 6 Then SPD = 1: LV = LV + 1
        If LV = 6 Then
            Beep
            Z = MsgBox("すごい!!", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
            Beep
            Z = MsgBox("天才!!", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
            Beep
            Z = MsgBox("またやってね!!", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
            Beep
            Z = MsgBox("さようなら～", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
            End
        End If
        For J = 1 To 5
            LVL(J).Checked = 0: SPED(J).Checked = 0
        Next
        LVL(LV).Checked = -1
        SPED(SPD).Checked = -1
        Call Form_Load: Exit Sub
    End If
    D1 = NFL: D2 = NBX: D3 = NBY: D4 = NCL: D5 = NDS
    For M = NBX - 1 To NBX + 1: For N = NBY - 1 To NBY + 1
        If B(M, N) = 8 Then B(M, N) = 1
    Next: Next
    'ﾂｷﾞﾉ ﾌﾞﾛｯｸ
    NFL = Int(Rnd * 4) + 1: CL = Int(Rnd * 6) + 2: DS = Int(Rnd * 4) + 1
    K = 8
    BX = 13 + 11 * (NFL = 1) - 11 * (NFL = 3)
    BY = 13 + 11 * (NFL = 2) - 11 * (NFL = 4)
    NBX = BX: NBY = BY: NCL = CL: NDS = DS
    Call BLOCK
    FL = D1: BX = D2: BY = D3: CL = D4: DS = D5
    K = CL: Call BLOCK
Else
    Call KESU
    Select Case FL
        Case 1
            BX = BX + 1
        Case 2
            BY = BY + 1
        Case 3
            BX = BX - 1
        Case 4
            BY = BY - 1
    End Select
    Call BLOCK
End If
Exit Sub

MISS:
For J = 0 To 2: DUM = SNDPLAYSOUND("CHORD.WAV", 1): Next
Z = MsgBox("動けない!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
Return
End Sub
```

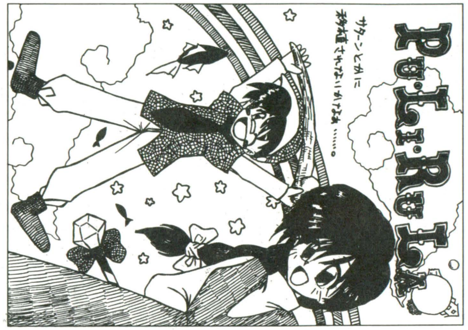
《リスト2》SQUAREのコードモジュール・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String, ByV
al UFLAGS As Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%,
 ByVal H%, ByVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(26, 26), B(26, 26) As Integer
Global K, M, N  As Integer
Global BX, BY As Integer
Global FL, CL, DS As Integer
Global NBX, NBY As Integer
Global NFL, NCL, NDS As Integer
Global LV, SPD As Integer
Global TATE, YOKO  As Integer
Global F, MV, X1, Y1 As Integer
```

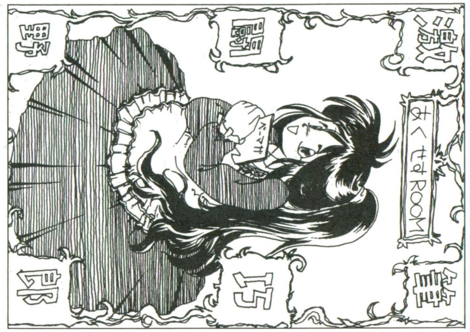


評…私も好きなゲーム(編)



▲東京都 P.N キタ

評…あくせすROOMから引越し(編)



▲愛知県 P.N 裁刃べるの

評…ビヨビヨですか(影)



▲北海道 P.N 雷光戦士

評…受験の結果は?(影)



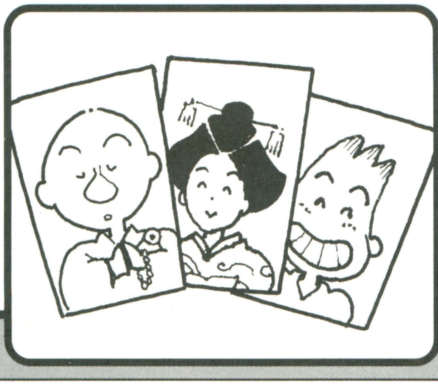
▲兵庫県 P.N JNY.

★ベーマガを読みはじめて13年。自分より年上の読者を見つけると、安心する今日この頃。(北海道小樽市・**横関薫20才**)……【**影**:20才の君がそんなことを言ったら…Dr.Dや編集長はどうなるの。ねぇ、つぐ美ちゃん。**つぐ美**:どうして私にふるの!?】

ファミコン/ツインファミコン(ファミリーベーシックV3)用

「坊主めくり」でなくて…その名も

マリオめくり2



恋するLUXCIE850

はじめに

はじめまして，札幌の“恋するLUXCIE850”というものです。これからも，ちょくちょくベーマガにだすつもりですので，よろしくお願いします。

さて，今回はファミリーベーシックV3でゲームを作りました。

遊びかた

このゲームは，一種のぼうずめくりです。といっても，ただのぼうずめくりではありません。

このゲームは1人から，3人まで遊ぶことができます。タイトル画面のとき，スタートボタンを押せば1人用，セレクトボタンを押せば2人用，Ⓑボタンを押せば3人用になります。自分のネームをキーボードで入力して（ただし6文字まで），モードを設定（8～16モード）したら，いよいよゲーム・スタートです。

1PLAYERはジョイスティック1を，2PLAYERはジョイスティック2を，3PLAYERはキーボードを使います。そして，必ずどんな状態でもコンピュータが加わって，4人で遊ぶことになります。

ジョイスティックやカーソル・キーの上下左右で肌色カーソルを移動させて，Ⓐボタン（3PLAYERはスペース・キー）でカードをとってください（～P PICK（～，～）と表示されます）。

ちなみにコンピュータは，ランダムにカードを取ります。だけど，後半になると，お手つきを連発して，ゲーム進行がまどろこしくなりますのでご了承ください（決してコンピュータは，ずるをしているわけではありません）。

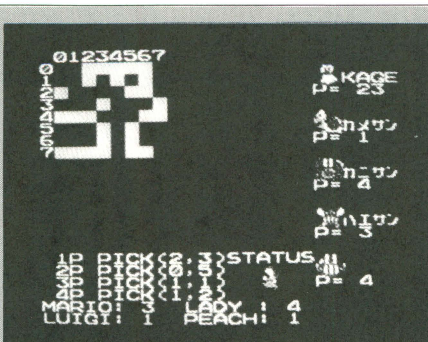
カードを取ったとき，STATUSに何もキャラクターがでなければ，即座につぎのプレイヤーにターンがまわります（順番は画面右の得点表示の場所に，白色カーソルで表示されます）。STATUSにキャラクターがでたら，さまざまなイベントが起こります。

MARIO（赤，UNHAPPY CARD）：一種の坊主(ぼうず)カードです。これをとると，いきなりニタニタにバカ笑いされて，カード全部ニタニタにとられてしまいます。

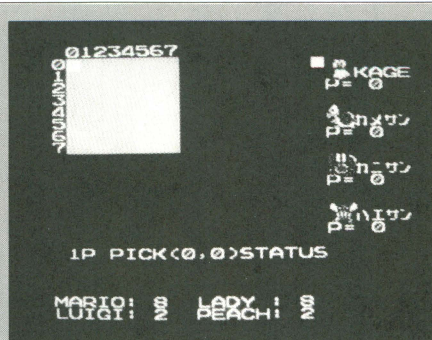
LADY（燈，LUCKY CARD）：これがお姫さまのカードの役目を果たします。ニタニタの持っているカードを自分のものにできます。

これだと，普通の坊主めくりですが，このゲームには，まだ，特別な効力を持った2種類のカードが存在するのです。

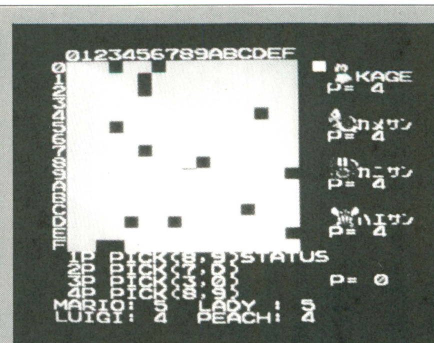
LUIGI（白，CHANGE CARD）：これをとると，ニタニタが皮肉笑いをして，自分の持っているカードと，他の誰かが持っているカードを交換することになります（ただし，交換相手がニタニタの場合もあります）。もし，最下位の人がこのカードをとると，一気にトップにおどりあがることも考えられるし，トップになった人が，このカードをとってしまうと，奈落(ならく)の底に落ちてしまうこともあります。それに，トップであったプレイヤーが，他のプレイヤーに，このカードをとられたとばっちりで最下位に落ちることだってあります。ただし，このカードをとっても，なにも状況に変化が起こらないときだってあります。誰と交換することになるか，さっぱり予測がつきませんので，



▲《写真1》1～3人まで遊べる坊主めくりだ



▲《写真2》マリオが坊主でお姫様はレディだ



▲《写真3》16×16モードは多くて大変！

★友人は「95」は使いづらい，と言う。かくいう自分は「3.1」もマトモに扱えない。多分，ボクたちに明日はない……。くぇ！（岩手県九戸郡・LOHEV！15才）……【影：ボクたちに明日はない。なんか，かっこいいな。ハードボイルドっぽいね。つぐ美：それじゃダメなの。】

かけひきが生じます。

PEACH（桃，REVERSE CARD）：このカードをとると，カードをめくる順番が逆転します。1P・2P・3P・4Pと進んでいた順番が，このカードをとると，4P・3P・2P・1Pという順番になります。ゲーム中で，このカードが偶数回でたら，もとの順番に戻ります。

以上のカードを駆使して，できるだけ多くのカードをとってください。

そうそう，カードの総数はモードによってちがいます。8モードだと64枚，16モードだと256枚になります（つまり，nモードではnの2乗枚のカードを取りあうことになります）。そして，MARIOカードとLADYカード，LUIGIカードとPEACHカードはペアになっていますが，何枚ずつペアになっているかは，PLAYしないとわかりません。モードによりますが，MARIOカードとLADYカードは最低（モード数÷4）枚，最高（モード数）枚存在し，LUIGIカードとPEACHカードは2～6枚存在します（要はイベント・カードの枚数はランダム設定，淡白な展開になるか，スリリングな展開になるかは，PLAYしてのお楽しみというわけです）。

このゲーム，PLAYしたら，きっとのめり込んでしまうでしょう。さあ君もこのプログラムを折ち込んでPLAYしよう！

最後に

どうして，このゲームが“2”なのか，わからない人がいると思いますが，じつは，“1”というものがあったのです。「マリオめくり1，2」は，なんと1988年に作られたものです。最大2人用しかPLAYできなく，マリオカードとレディカードしか存在しなかった“1”を，3人までPLAYできるようにし，ルイージ・カードとレディー・カードを追加したのが“2”なのです。そして，ベーマガに投稿するために，今年また手直しをしました（もちろん，このゲームは自作です。似たようなものが，昔あったのならごめんなさい）。

ぼくはベーマガを買い続けて6年くらいになります。1985年12月号からずっと買い続けていますけど，昔の常連さんはいったいどうしちゃったんだろう。FUSAN，茶柱たつやさん，NROさん，はとぽっぽさん，祐美子さん，やまおさん，スカイバードさんetc.一元気でやってるんでしょうか？ PLEASE COME BACK――！

●参考にしたもの

- 村山聡史作ぼうずめくりM5版　ベーマガ1988年8月号

さらに，もっと昔にベーマガに採用されたぼうずめくりのプログラムも参考にしたのですが，どの号に載っていたか，さっぱりわかりませんでした。

- ALL ABOUT NAMCO 1，2（効果音）

そして，さらに別なナムコゲームの効果音がゲーム・オーバー時に流れます。といってもアレンジされてますけど…。さあ，わかるかな…？これがわからない人は見城さんが許さない！M'A'RCHEN MAZEだ（本当だっつーの！）！

★
★　★

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムはちょっと長めじゃがそれなりに楽しめるのう。1～3人でゲームができたり，カードの枚数が変えられたり，自由度が高くてよい。もうちょっとイベントの数が多くてもよい気がするのう。

マリオめくり2のプログラム・リスト

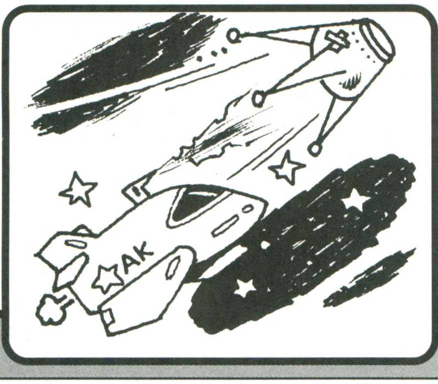
```
0 DIM A(16,16),S(5),N$(4)
10 CLS:SPRITEOFF:LOCATE8,10:PRINT"MARIO MEKURI2"
20 LOCATE8,12:PRINT"ﾅﾝﾆﾝﾃﾞ ｱｿﾋﾞﾏｽｶ"
30 LOCATE0,14:PRINT"PUSH(1-START 2-SELECT 3-B)"
40 D=STRIG(0)
50 P=-1*(D=1)-2*(D=2)-3*(D=4)
60 IFP=0GOTO40
70 CLS:FORE=1TO5:S(E)=0:NEXT
80 N$(2)="ｶﾒｻﾝ":N$(3)="ｶﾆｻﾝ":N$(4)="ﾊｴｻﾝ":PLAY"T1V15:T1V15:T1"
90 FORF=1TOP:LOCATE4,10+F:PRINTF;:INPUT"PLAYER NAME:",N$(F):N$(F)=LEFT$(N$(F),6)
:NEXT
100 LOCATE4,15:INPUT"INPUT MODE(8-16)",XY
110 IFXY>16ORXY<8THENPLAY"Y1M1V7O2C3":GOTO100
120 ZW=XY*XY:NS=XY/4
130 FORB=0TOXY-1:FORC=0TOXY-1:A(B,C)=1:NEXT:NEXT
140 A=RND(NS*3+1)+NS:T=A:U=A
150 FORG=1TOA:FORH=2TO3
160 I=RND(XY):J=RND(XY)
170 IFA(I,J)>1GOTO160
180 A(I,J)=H
190 NEXT:NEXT
200 A=RND(5)+2:X=A:Y=A
210 FORG=1TOA:FORH=4TO5
220 I=RND(XY):J=RND(XY)
230 IFA(I,J)>1GOTO220
240 A(I,J)=H
250 NEXT:NEXT
260 CLS:CGSET1,0
270 FORK=0TOXY-1:K$=HEX$(K)
280 LOCATE0,K+1:PRINTK$
290 LOCATEK+1,0:PRINTK$:NEXT
```

★うちは98とMACを，ひとつのディスプレイで共用しているので，スイッチひとつでWindows95とMAC OSが切りかわります。（神奈川県茅ケ崎市・平野健司26才）……【影：さらに，XRGB-1があればPSやSSも同じディスプレイで見れるぞ。すごく，きれいだぞ～。】

```
300 FORL=1TOXY:FORM=1TOXY
310 LOCATEL,M:PRINT"m6":NEXT:NEXT
320 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ケコサシ"
330 DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)="e0e1e2e3"
340 DEFSPRITE2,(3,1,0,0,0)="f0f1f2f3"
350 DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)="89:;"
360 DEFMOVE(0)=SPRITE(11,0,1,32,0,0)
370 SPRITEON
380 FORN=1TO4:SPRITEN-1,168,N*32
390 LOCATE21,N*4-2:PRINTN$(N)
400 LOCATE19,N*4-1:PRINT"P=";S(N):NEXT
410 LOCATE13,17:PRINT"STATUS":O=0:V=1
420 LOCATE0,21:PRINT"MARIO:";T;" ":LOCATE10,21:PRINT"LADY :";U;" "
430 LOCATE0,22:PRINT"LUIGI:";X;" ":LOCATE10,22:PRINT"PEACH:";Y;" "
440 O=O+V:IFO=5 THENO=1
450 IFO=0THENO=4
460 LOCATE0,16+O:PRINTO;"P PICK( , )"
470 DEFSPRITE5,(3,0,0,0,0)=CHR$(221):SPRITE5,160,O*32
480 IF O>P GOTO710
490 IFO=3GOTO600
500 S=STICK(O-1):IFS=0GOTO560
510 IFS=1THENQ=Q+1:IFQ=XY THENQ=0
520 IFS=2THENQ=Q-1:IFQ=-1THENQ=XY-1
530 IFS=4THENR=R+1:IFR=XY THENR=0
540 IFS=8THENR=R-1:IFR=-1THENR=XY-1
550 PLAY"M1O3C0"
560 LOCATE9,16+O:PRINTHEX$(Q):LOCATE11,16+O:PRINTHEX$(R)
570 DEFSPRITE4,(0,0,0,0,0)="h6":SPRITE4,Q*8+24,R*8+32
580 IF STRIG(O-1)=8GOSUB770
590 GOTO500
600 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO670
610 W=ASC(A$)-27
620 IFW=1THENQ=Q+1:IFQ=XY THENQ=0
630 IFW=2THENQ=Q-1:IFQ=-1THENQ=XY-1
640 IFW=4THENR=R+1:IFR=XY THENR=0
650 IFW=3THENR=R-1:IFR=-1THENR=XY-1
660 PLAY"M1O3C0"
670 LOCATE9,16+O:PRINTHEX$(Q):LOCATE11,16+O:PRINTHEX$(R)
680 DEFSPRITE4,(0,0,0,0,0)="h6":SPRITE4,Q*8+24,R*8+32
690 IFINKEY$=" "GOSUB770
700 GOTO600
710 Q=RND(XY):R=RND(XY)
720 IFA(Q,R)=0GOTO710
730 LOCATE0,16+O:PRINTO;"P PICK( , )"
740 LOCATE9,16+O:PRINTHEX$(Q):LOCATE11,16+O:PRINTHEX$(R)
750 GOSUB770
760 GOTO440
770 IFA(Q,R)=0THENPLAY"Y0O3C3DEDC5":RETURN480
780 DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)
790 DEFSPRITE5,(1,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)
800 DEFSPRITE6,(2,1,0,0,0)=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31)
810 DEFSPRITE7,(3,1,0,0,0)=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31)
820 LOCATEQ+1,R+1:PRINT" ";:PLAY"Y0O3C1DEGO4C1":ZW=ZW-1:S(O)=S(O)+1
830 ON A(Q,R) GOTO930,860,840,880,910
840 SPRITE7,136,168:PLAY"Y0V15O3#F5D3::M0Y0V15O3D3O2A#F"
850 PLAY"D5A8R3::A5A8":S(O)=S(O)+S(5):S(5)=0:U=U-1:GOTO930
860 SPRITE4,136,168:POSITION0,168,160:MOVE0:PLAY"Y0O3C1RCRCRCRO2C#FC#FC#FC#F"
870 S(5)=S(5)+S(O):S(O)=0:T=T-1:GOTO930
880 SPRITE5,136,168:POSITION0,168,160:MOVE0:PLAY"Y0O2C1GEO3CO2GO3ECG"
890 Z=RND(5)+1:IF Z=O GOTO890
900 SWAP S(O),S(Z):LOCATE19,Z*4-1:PRINT"P=";S(Z);"  ";:X=X-1:GOTO930
910 SPRITE6,136,168:PLAY"Y0V15O3D5R3:Y0V15O2A5:M1O2#F5"
920 PLAY"D#DFG6:A3#AO3CD6:#F3GA#A6":V=-V:Y=Y-1
930 LOCATE19,O*4-1:PRINT"P=";S(O);"  ":LOCATE19,19:PRINT"P=";S(5);"  ":A(Q,R)=0
940 LOCATE0,21:PRINT"MARIO:";T;" ":LOCATE10,21:PRINT"LADY :";U;" "
950 LOCATE0,22:PRINT"LUIGI:";X;" ":LOCATE10,22:PRINT"PEACH:";Y;" "
960 SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7
970 IFZW=0GOTO990
980 RETURN760
990 PAUSE100:LOCATE5,8:PRINT"GAME OVER";
1000 PLAY"T3Y2M1V15:T3Y2M1V15:T3M1V15"
1010 PLAY"O3G3FEDC:O2C3EGEC:O0G5O1CC"
1020 PLAY"AGFED:DFAFD:O0AO1DD"
1030 PLAY"O2GABO3CDO2G:EFGABE:O0GAB"
1040 PLAY"O3C8:C8:O1CCR"
1050 RUN
```


★オレも，そろそろ，バージョン・アップするか。(兵庫県明石市・**春菜29才**)……【**影**：私はバージョン・アップしたぞ。見よ，この新しくなった私を!!**つぐ美**：それってビールの飲みすぎでお腹がでただけのウエイト・アップでは。**影**：オロオロ。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L20)用



2人で協力頭脳プレイ！アクション・ゲーム

サテライト SATELLITE

龍咲　聖児

はじめに

2人協力プレイの（1人でも可）アクション・ゲームです。対戦ゲームはたくさんあるから，協力プレイのゲームを作ってみようと思って作りました。

ストーリー

時は200X年。人類の約3分の1は火星に移住していた。当然のことながら，はじめから火星の環境が人類に適応していたわけではない。

まず人類は水と植物を火星に送り，そして重力，大気圧，気温などの火星の環境を地球と同じようにする「火星制御衛星」を作り，つねに火星を監視させた。

火星移住から約20年。「火星制御衛星」が原因不明の暴走をはじめた。今回の指令は「火星制御衛星」のCPUを破壊し，暴走を止めることである。健闘を祈る。

任務のしかた

プログラムを打って，F-BASIC 386のCDを入れてRUNします。そしてオープニングで[RUN]ボタンを押すとゲーム・スタートです。厄介(やっかい)なことに「火星制御衛星」のCPUは，外部の攻撃に耐えるために，

①動く。

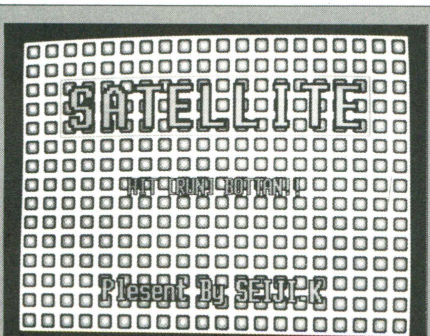
②青光線と赤光線をそれぞれ浴びせなくては破壊できない。

という特徴を持っています。今回，操作する戦闘機は2台。青色の戦闘機はポート0のパッドで操作し，青光線砲を搭載しています。反対に赤色の戦闘機はポート1のパッドを用い，赤光線砲を持っています。それぞれ十字ボタンで動かし，動かさないと主砲にエネルギーがたまります。

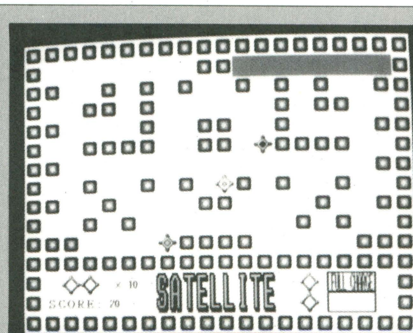
そしてFULL CHARGEとエネルギー・メーターに表示されたときに，十字キーを押した方向に光線を放ちます。この光線にもし味方が当たってしまっても1機残機が減るので注意してください。もちろんCPUに自機が当たってもやられてしまいます。

プログラムの説明

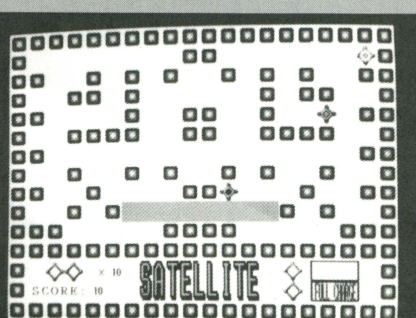
変数表をつけましたので参考にしてください。ちなみに，面は計3面でエンド



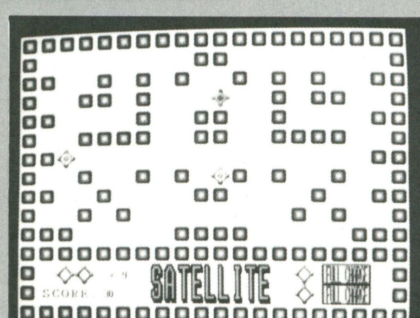
◀《写真1》SATELLITEのタイトル画面



◀《写真2》よしっフル・チャージ！発射！

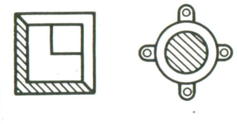


▶《写真3》今度は下のほうが満タンになったぞ



▶《写真4》2種類のレーザーを当てるんだ！

★ベーマガを購読しはじめて10年近くになりますが，はじめてハガキをだします。それは「XRGB-1」を発売してくださったことに感謝したかったからです。高いテレビを購入せずにすみそうです。(愛知県名古屋市・松永義也23才)……【編：うむ。】



プレイヤーです。
青と赤があります。

CPU です。
青光線をすでに浴びていると青，赤光線を浴びていると赤，なにも浴びてないと黒に，真ん中の色が変わります。

ブロックです。
これもしない。動きもしない。

《第1図》キャラクター表&説明

レスになっています。ですから，面を変更するなり，つけたすなり，いろいろといじってみてください。

面のDATA文はかなり簡単に作りましたので，すぐわかると思います。一つ一つの面データの最後の行は，DATA 敵の数，敵(1)のX座標，敵(1)のY座標，…という意味です。ちなみに敵の数は五つまでです。

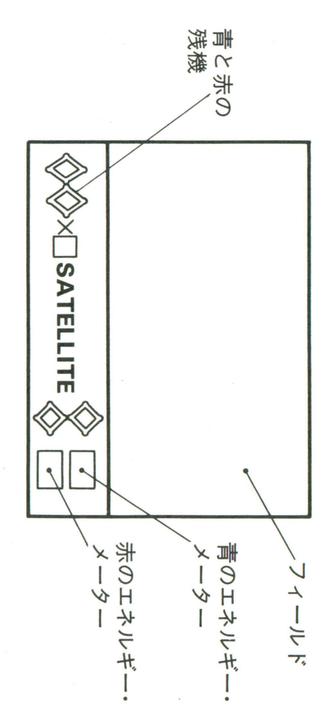
最後に

プログラムは，すべてに苦労しました。古賀君，マップ書いてくれてありがとう。

《第1表》変数表

PT%……キャラクタ・パターン
MP%……マップデータ
TX%……敵のX座標
TY%……敵のY座標
TJ%……敵の状態
X%(0)……青色のX座標
Y%(0)……青色のY座標
X%(1)……赤色のX座標
Y%(1)……赤色のY座標





《第2図》画面の説明

CHECKER FLAG

つぐ美：ほら～，影さんそっちそっち～，あ～もうっ私を撃たないでよ！
影：あ～ごめんごめん当たっちゃった～？
Dr.D：何をやっとるんじゃ2人して…。
影：いや～このゲーム協力してやるとおもしろいんですよ～。
Dr.D：ふむ。しかし1人用のときにパッドを持ち換えるのは面倒じゃのお。ボタンでプレイヤー・チェンジしてほしいぞ。

SATELLITEのプログラム・リスト

```
100 '          ☆  S A T E L L I T E  ☆
200 '                                    Written By SEIJI.K
300 '★ 初期設定
400 CLEAR:RANDOMIZE TIME:CLS:SCREEN@0:COLOR 7,0,7,0:DEFINT A-Z
500 DIM BS%(63),PT%(575),MP%(19,11),TX%(5),TY%(5),TJ%(5)
600 '★ キャラクターデータ読み込み＆制作
700 RESTORE 13400:FOR U=0 TO 7:FOR I=0 TO 63:READ A$
800 A!=VAL("&H"+A$):IF A!>=32768 THEN A!=A!-65536
900 BS%(I)=A!:NEXT I:PUT@A(0,U*16)-(15,U*16+15),BS%
1000 IF U=4 THEN
1100 FOR P=5 TO 6:PUT@A(0,P*16)-(15,P*16+15),BS%:NEXT P
1200 PAINT (7,87),2,5:PAINT (7,103),0,5:U=6:ENDIF
1300 NEXT U:GET@A(0,0)-(15,143),PT%
1400 '★ オープニング
1500 CD PLAY 2:KI=10:DEF PEN 0,3:FOR I=0 TO 20:FOR U=0 TO 14
1600 PUT@A(I*32,U*32)-(I*32+15,U*32+15),PT%,,2,2,,448:NEXT U,I
1700 LINE(64,64)-(576,160),PSET,2,B:PAINT (66,66),5,0,2
1800 SYMBOL(78,75),"SATELLITE",5,5,1,,,9,15
1900 SYMBOL(178,230),"HIT [RUN] BOTTAN!!",2,2,2,,,9
2000 SYMBOL(138,395),"Plesent By SEIJI.K",2.5!,2.5!,4,,,9
2100 IF PTRIG(1)=4 ELSE GOTO 2100
2200 '★ 画面制作
2300 LINE(32,384)-(608,448),PSET,7,BF:FOR I=1 TO 19:FOR U=1 TO 10
2400 PUT@A(I*32,U*32)-(I*32+15,U*32+15),PT%,,2,2,,448:NEXT U,I
2500 FOR I=0 TO 1:PUT@A(64+S,386)-(79+S,401),PT%,,2,2,,64*I
2600 PUT@A(456,384+S)-(471,399+S),PT%,,2,2,,64*I
2700 LINE(501,384+S)-(576,414+S),PSET,0,B:S=32:NEXT
2800 SYMBOL(221,384),"SATELLITE",2,4,4,,,13,6
2900 SYMBOL(150,395),"× "+STR$(KI),1,1,0,,,1
3000 SYMBOL(40,425),"S C O R E : "+STR$(SC),1,1,0,,,1
3100 '★ マップデータの読み込み＆絵画
3200 CD PLAY 4:M=M+1:FOR I=0 TO 1:PL%(I)=0:PP%(I)=0:PM%(I)=0:NEXT
3300 IF M=1 THEN RESTORE *M1 ELSE IF M=2 THEN RESTORE *M2
3400 IF M=3 THEN RESTORE *M3 ELSE IF M=4 THEN M=1:GOTO 3300
3500 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 18:READ MP%(X,Y)
3600 IF MP%(X,Y)=0 THEN
3700 LINE(X*32,Y*32)-(X*32+32,Y*32+32),PSET,7,BF
3800 ELSE
3900 PUT@A(X*32,Y*32)-(X*32+15,Y*32+15),PT%,,2,2,,448
4000 ENDIF
4100 NEXT X,Y:READ A:FOR U=1 TO A READ TX%(U),TY%(U)
4200 PUT@A(TX%(U)*32,TY%(U)*32)-(TX%(U)*32+15,TY%(U)*32+15),PT%,,2,2,,384
4300 NEXT U:FOR I=0 TO 5:TJ%(I)=0:NEXT:X%(0)=1:Y%(0)=1:X%(1)=18:Y%(1)=1
4400 FOR I=0 TO 1:PUT@A(X%(I)*32,Y%(I)*32)-(X%(I)*32+15,Y%(I)*32+15),PT%,,2,2,,6
4*I:NEXT I
4500 '★ メインループ
4600 FOR Q=0 TO 1:P=PAD(Q+1)
4700 IF P=0 THEN WAIT 2:PP%(Q)=PP%(Q)+1 ELSE U=0:GOSUB *PMOVE
4800 GOSUB *CH:NEXT Q:IF KI<=-1 THEN *O ELSE FOR Q=0 TO 1:IF PP%(Q)>5 THEN
4900 IF PL%(Q)>4 THEN PP%(Q)=0:GOTO 5400
5000 PP%(Q)=0:PL%(Q)=PL%(Q)+1:LINE(501,384+Q*32)-(576,414+Q*32),PSET,0,BF,PL%(Q)
5100 IF PL%(Q)=5 THEN
5200  SYMBOL(507,384+Q*32),"FULL CHARGE",.8!,2,2,,,4
5300  PUT@A(X%(Q)*32,Y%(Q)*32)-(X%(Q)*32+15,Y%(Q)*32+15),PT%,,2,2,,128+64*Q
5400  ENDIF
5500 ENDIF
5600 NEXT:GOSUB *TMOVE:GOSUB *CH:IF KI<=-1 THEN *O
5700 FOR I=1 TO A:C=C+TX%(I):NEXT:IF C=0 THEN *NEXT ELSE C=0:GOTO 4600
5800 *CH:FOR U=0 TO 1:FOR I=1 TO A
5900 IF X%(U)=TX%(I) AND Y%(U)=TY%(I) THEN CC=1
6000 NEXT I:IF CC=1 THEN CC=0:GOSUB *LEFT
6100 NEXT U:RETURN
6101 '★ やられた or クリアー or ゲームオーバー
6200 *NEXT
6300 SCC=100:GOSUB *SC
6301 SYMBOL(79,155)," C L E A R !",5,5,2,,,9:WAIT 100:GOTO 3100
6400 *O
6500 CD PLAY 9:SYMBOL(79,155)," GAME  OVER",5,5,2,,,9:WAIT 500:RUN
```

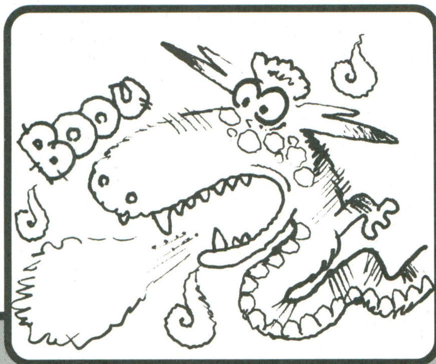
★Win95を使用しています。486DX2の8MBですごく動作が重たいです。あと半年もすれば同じ金額でPentium 100MHzの16MBを買えるでしょう。パソコンはサイクルが短くて本当にため息がでる。（長野県小県郡門安江秀樹19才）……【編：フーッ。】

```
6600 *LEFT:PLAY "@67E16D16C"
6700 SYMBOL(166,395),STR$(KI),1,1,7,,,1:KI=KI-1:IF KI<=-1 THEN RETURN
6800 SYMBOL(166,395),STR$(KI),1,1,0,,,1
6900 PUT@A(32,32)-(47,47),PT%,,2,2,,64*U:PP%(U)=0:PL%(U)=0
7000 LINE(501,384+U*32)-(576,414+U*32),PSET,0,BF,7
7100 X%(U)=1:Y%(U)=1:RETURN
7101 '★ プレイヤーが動く
7200 *PMOVE:IF P=2 OR P=4 OR P=6 OR P=8 THEN WAIT 4:RETURN ELSE PT=0:PY=0
7300 IF P=1 THEN PT=-1 ELSE IF P=3 THEN PY=1 ELSE IF P=5 THEN PT=1
7400 IF P=7 THEN PY=-1
7500 IF Q=0 THEN I=0:U=1 ELSE I=1:U=0
7600 IF MP%(X%(I)+PY,Y%(I)+PT)=1 OR X%(I)+PY=0 THEN WAIT 2:GOTO 9200
7700 IF Y%(I)+PT=0 OR X%(I)+PY=19 OR Y%(I)+PT=11 THEN WAIT 2:GOTO 9200
7800 IF PL%(I)=5 THEN
7900  PP%(I)=0:PM%(I)=0:PL%(I)=0:LINE(501,384+32*I)-(576,414+32*I),PSET,0,BF,7:G
OSUB *BEEM:PY=0:PT=0
8000 ENDIF
8100 IF KI<=-1 THEN *O ELSE IF X%(I)=X%(U) AND Y%(I)=Y%(U) THEN
8200 IF PL%(U)=5 THEN
8300  PUT@A(X%(I)*32,Y%(I)*32)-(X%(I)*32+15,Y%(I)*32+15),PT%,,2,2,,64*U+128
8400  ELSE
8500  PUT@A(X%(I)*32,Y%(I)*32)-(X%(I)*32+15,Y%(I)*32+15),PT%,,2,2,,64*U
8600 ENDIF
8700 ELSE
8800 LINE(32*X%(I),32*Y%(I))-(32*X%(I)+32,32*Y%(I)+32),PSET,7,BF
8900 ENDIF
9000 X%(I)=X%(I)+PY:Y%(I)=Y%(I)+PT
9100 PUT@A(X%(I)*32,Y%(I)*32)-(X%(I)*32+15,Y%(I)*32+15),PT%,,2,2,,64*I
9200 PY=0:PT=0:RETURN
9201 '★ びーーむ
9300 *BEEM:BX%=X%(I)+PY:BY%=Y%(I)+PT:GOTO 9500
9400 BX%=BX%+PY:BY%=BY%+PT
9500 FOR J=0 TO A:IF TX%(J)=BX% AND TY%(J)=BY% THEN
9600 IF TJ%(J)=0 THEN TJ%(J)=U+1:SCC=5:GOSUB *SC
9700 IF TJ%(J)=I+1 THEN TX%(J)=0:SCC=10:GOSUB *SC
9800 ENDIF
9900 NEXT J:IF X%(U)=BX% AND Y%(U)=BY% THEN GOSUB *LEFT:Z=1
10000 IF BX%=0 OR BY%=0 OR BX%=19 OR BY%=11 OR MP%(BX%,BY%)=1 ELSE 9400
10100 BX%=BX%-PY:BY%=BY%-PT:Q=0:W=0:IF PT=1 THEN W=1 ELSE IF PY=1 THEN Q=1
10200 LINE(32*BX%+Q*32,32*BY%+W*32)-(32*X%(I)-Q*32+32,32*Y%(I)-W*32+32),PSET,I+1
,BF
10300 FOR J=500 TO 1000:BEEP 363523,20,J:NEXT
10400 LINE(32*BX%+Q*32,32*BY%+W*32)-(32*X%(I)-Q*32+32,32*Y%(I)-W*32+32),PSET,7,B
F
10500 IF Z=1 THEN Z=0:PUT@A(32,32)-(47,47),PT%,,2,2,,64*U
10600 RETURN
10601 '★ 敵が動く
10700 *TMOVE
10800 FOR I=1 TO A:IF TX%(I)=0 THEN WAIT 2:NEXT:RETURN
10900 DD=INT(RND*10):IF DD<2 THEN PY=1 ELSE IF DD=>2 AND DD<5 THEN PT=-1
11000 IF DD=>5 AND DD<8 THEN PT=1 ELSE IF DD=>8 AND DD<10 THEN PY=-1
11100 IF MP%(TX%(I)+PY,TY%(I)+PT)=1 OR TX%(I)+PY=0 THEN PT=0:PY=0
11200 IF TY%(I)+PT=0 OR TX%(I)+PY=19 OR TY%(I)+PT=11 THEN PT=0:PY=0
11300 IF TX%(I)+PY=1 AND TY%(I)+PT=1 THEN 11700
11400 LINE(32*TX%(I),32*TY%(I))-(32*TX%(I)+32,32*TY%(I)+32),PSET,7,BF
11500 TX%(I)=TX%(I)+PY:TY%(I)=TY%(I)+PT
11600 PUT@A(TX%(I)*32,TY%(I)*32)-(TX%(I)*32+15,TY%(I)*32+15),PT%,,2,2,,384-64*TJ
%(I)
11700 PY=0:PT=0:NEXT:RETURN
11800 *SC:SYMBOL(136,425),STR$(SC),1,1,7,,,1:SC=SC+SCC
11900 SYMBOL(136,425),STR$(SC),1,1,0,,,1:RETURN
12000 '★ マップデータ
12100 *M1
12200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0
12300 DATA 1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
12400 DATA 0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,0
12500 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,1,1,0,0,1,0,0,0,0,1
12600 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,1,1,0,0
12700 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
12800 DATA 0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0
12900 DATA 1,0,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,1
13000 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0
13100 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1
13200 DATA 3,4,9,15,9,9,2
13201 *M2
13202 DATA 0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0
13203 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0
13204 DATA 0,0,1,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0
13205 DATA 1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1
13206 DATA 1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
13207 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,1
13208 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1
13209 DATA 0,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,1,0,0
13210 DATA 0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0
13211 DATA 0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0
13212 DATA 5,3,1,15,1,3,10,10,6,15,10
13213 *M3
13214 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
13215 DATA 0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1
13216 DATA 0,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1
13217 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,1,1,0,0,0,1,0
13218 DATA 0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0
13219 DATA 0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0
13220 DATA 0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0
13221 DATA 1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,0,1,0,0
13222 DATA 1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0
13223 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0
13224 DATA 5,4,5,8,3,9,5,15,6,11,8
13300 '★ キャラクターデータ
13400 DATA FFFF,9FFF,FFF9,FFFF,FFFF,F9FF,FF98,FFFF,FFFF,99FF,FF99,FFFF
13500 DATA FFFF,199F,F991,FFFF,FFFF,F119,911F,FFFF,9FFF,FF11,11FF,FFF9
13600 DATA 199F,FFF1,1FFF,F991,18F9,FFFF,FFFF,98F1,1881,FFFF,FFFF,1889
13700 DATA 111F,FFF9,9FFF,F111,1FFF,FF91,19FF,FFF1,FFFF,F911,119F,FFFF
13800 DATA FFFF,911F,F119,FFFF,FFFF,11FF,FF11,FFFF,FFFF,81FF,FF18,FFFF
13900 DATA FFFF,1FFF,FFF1,FFFF,FFFF,AFFF,FFFA,FFFF,FFFF,FAFF,FFA8,FFFF
14000 DATA FFFF,AAFF,FFAA,FFFF,FFFF,2AAF,FAA2,FFFF,FFFF,F22A,A22F,FFFF
14100 DATA AFFF,FF22,22FF,FFFA,2AAF,FFF2,2FFF,FAA2,28FA,FFFF,FFFF,A8F2
14200 DATA 2882,FFFF,FFFF,288A,222F,FFFA,AFFF,F222,2FFF,FFA2,2AFF,FFF2
14300 DATA FFFF,FA22,22AF,FFFF,FFFF,A22F,F22A,FFFF,FFFF,22FF,FF22,FFFF
14400 DATA FFFF,82FF,FF28,FFFF,FFFF,2FFF,FFF2,FFFF,FFFF,9FFF,FFF9,FFFF
14500 DATA FFFF,F9FF,FF98,FFFF,FFFF,99FF,FF99,FFFF,FFFF,E99F,F99E,FFFF
14600 DATA FFFF,FEE9,9EEF,FFFF,9FFF,DFFE,EFFD,FFF9,199F,6DFE,EFD6,F991
14700 DATA E8F9,E6DF,FD6E,98FE,E881,E6DF,FD6E,188E,111F,6DFE,EFD6,F111
14800 DATA 1FFF,DFFE,EFFD,FFF1,FFFF,FEE1,1EEF,FFFF,FFFF,E11F,F11E,FFFF
14900 DATA FFFF,11FF,FF11,FFFF,FFFF,81FF,FF18,FFFF,FFFF,1FFF,FFF1,FFFF
15000 DATA FFFF,AFFF,FFFA,FFFF,FFFF,FAFF,FFA8,FFFF,FFFF,AAFF,FFAA,FFFF
15100 DATA FFFF,EAAF,FAAE,FFFF,FFFF,FEEA,AEEF,FFFF,AFFF,DFFE,EFFD,FFFA
15200 DATA 2AAF,6DFE,EFD6,FAA2,E8FA,E6DF,FD6E,A8FE,E882,E6DF,FD6E,288E
15300 DATA 222F,6DFE,EFD6,F222,2FFF,DFFE,EFFD,FFF2,FFFF,FEE2,2EEF,FFFF
15400 DATA FFFF,E22F,F22E,FFFF,FFFF,22FF,FF22,FFFF,FFFF,82FF,FF28,FFFF
15500 DATA FFFF,2FFF,FFF2,FFFF,FFFF,9FFF,FFF9,FFFF,FFFF,29FF,FF92,FFFF
15600 DATA FFFF,A9FF,FF12,FFFF,FFFF,29FF,FF12,FFFF,FFFF,D99F,F11D,FFFF
15700 DATA FFFF,0D99,11D0,FFFF,999F,90D9,1D09,F111,2A29,990D,D099,12A2
15800 DATA 2229,990D,D099,1222,111F,90D1,1D09,F111,FFFF,0D11,11D0,FFFF
15900 DATA FFFF,D11F,F11D,FFFF,FFFF,21FF,FF12,FFFF,FFFF,A1FF,FF12,FFFF
16000 DATA FFFF,21FF,FF12,FFFF,FFFF,1FFF,FFF1,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
16100 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0FFF,0000,0000,FFF0,00FF,8888,8888,FF00
16200 DATA 80FF,7778,8777,FF08,80FF,9997,7999,FF08,80FF,D9A7,799D,FF08
16300 DATA 80FF,DDA7,79DD,FF08,80FF,DDA7,79DD,FF08,80FF,DAA7,79AD,FF08
16400 DATA 80FF,AAA7,7AAA,FF08,80FF,7778,8777,FF08,00FF,8888,8888,FF00
16500 DATA 0FFF,0000,0000,FFF0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
```



★1月号から定期購読にしました。2月号が1月6日に来ました。近郊の本屋が全部9日に発売するのに！ 時代を先取りする定期購読、みなさんもいかがですか？(秋田市・**大友紘之17才**)……【**影**：今、定期購読をするとさらに高枝切りバサミが。**編集長**：つかん。】

MSX/2/2+/turboR用



ドラゴンと勇者たちの熱き(?)戦い!

DRAGON(ドラゴン)と7人の勇者(ゆうしゃ)

電算A

ストーリー

突如(とつじょ)現れたファイアドラゴン。その前に立ちふさがる勇者たち。だが，はるか上空の敵に対して彼らはなすすべもなかった。

執拗(しつよう)に炎攻撃をしかけてくるドラゴンを前にして，勇者たちの運命は!?

遊びかた

ゲームをはじめる前に[CAPS]キーで小文字入力にしておきます。RUNすると上空からドラゴンが接近し，炎をはいてくるのでジャンプでかわします。しかし敵は頭の上にも攻撃してくるので，よく見極めてジャンプしてください。

はじめ，勇者は1人ですが，少しすると1人ずつ仲間が助けにきます。が，かえってむずかしくなるだけで，よけいなお世話です。もちろん炎に当たると1人減りますが，少したつと回復して戻ってきます。

こうして勇者は7人まで増えます。全員そろってから少しねばると，とうとうドラゴンはあきらめて帰ってしまい，エンディングがはじまります。

なお，操作するキーはアルファベット・キーの一番下の列，[Z]〜[M]までで，それぞれ勇者のいる位置に対応しています。つまり1人目は[V]，2人目は[B]，以下[C]，[N]，[X]，[M]，[Z]です。あらかじめ両手の指をセットしておいたほうがいいと思います。

最後に

MSXを買ったばかりで，マニュアル片手に苦労して作りました。

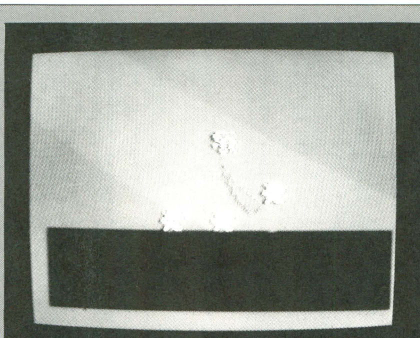
《第1表》変数表

T	勇者の数
A(n)	勇者のX座標
B(n)	JUMPしているか否か
D	炎をはいた回数
X, Y	炎の座標
M, N	炎の座標の増し分
L, O	その補助
C	誰が目標となったか
G$	その補助
F$	誰がJUMPしたかの判定用

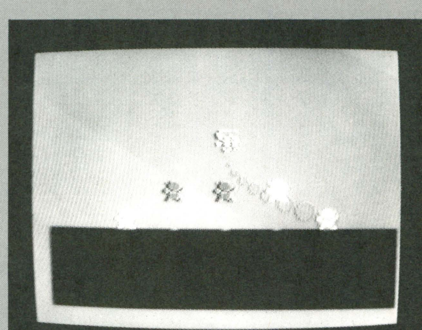
CHECKER FLAG

Dr.D：モグラをたたく…のではなくて炎をよけるんじゃな。勇者が多くなるほど素早い判断が要求される。反射神経に自信のある人は，ぜひ挑戦じゃ。

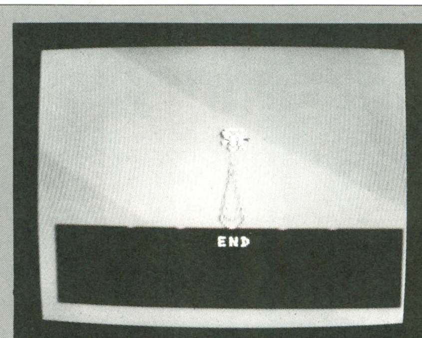
編：しかし直接攻撃できないなんて，彼らは本当に“勇者”なんでしょうかねぇ。



▲《写真1》最初は1人だった勇者も3人になった



▲《写真2》さらに5人に。こうなると炎の向きを見わけるのが大変



▲《写真3》最後の1人がやられるとゲーム・オーバー

★2月号のパソコン・システム・パワーアップ大作戦は非常によかった。(山口県小野田市・佐々木　烈16才)……【編：ベーマガは，みなさんの味方。こんな記事を載せてほしいなど要望・意見どしどしお便りください。お待ちしています。】

```
1 '♥♥♥♥♥dragon&7stars♥♥♥♥♥
10 SCREEN4,2:COLOR=(2,1,1,2):COLOR,4,4:CLS
20 DEFINTA-Z:T=1:R=RND(-TIME):DIMA(7),B(7)
30 OPEN"GRP:"AS#1:DEFUSR=342
40 FORK=0TO1:FORJ=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
50 NEXTJ:SPRITE$(K)=B$:B$="":NEXTK
60 FORJ=1TO7:READA(J):G$=G$+CHR$(A(J)):NEXT
70 GOSUB540:GOSUB360
80 '♥♥♥♥♥めいん♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
90 FORJ=1TOT:PUTSPRITEJ,(A(J),110),J+8,1:B(J)=1:NEXT
100 D=D+1:IFD>10+TTHEN320
110 X=128:Y=64:M=INT(RND(1)*T)-O:L=INT(RND(1)+.6):N=(L+1)*3
120 FORJ=0TO8:X=X+J*M:Y=Y+N
130 CIRCLE(X,Y),J,6:PAINT(X,Y),6
140 I$=INKEY$:IFI$<>""THENGOSUB210
150 NEXT
160 C=INSTR(G$,CHR$(X-8)):IFB(C)=LTHEN250
170 X=128:Y=64:FORJ=0TO8:X=X+J*M:Y=Y+N
180 CIRCLE(X,Y),J,4:PAINT(X,Y),4
190 NEXT:I=USR(0):GOTO90
200 '♥♥♥♥♥♥とぶ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
210 K=INSTR(F$,I$):IFK=0THENRETURN
220 PUTSPRITEK,(A(K),88),K+8,1:PLAY"o6l64S9M1000"+CHR$(64+K)
230 B(K)=0:RETURN
240 '♥♥♥♥♥♥やられた♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
250 PLAY"v13o2l64bagfedc8"
260 FORJ=0TO10:FORK=1TOT
270 PUTSPRITEK,(A(K),88+B(K)*22),INT(RND(1)*7+9),1
280 NEXTK,J
290 PUTSPRITET,(0,217):T=T-1:IFT=0THEN400
300 GOSUB370:GOTO170
310 '♥♥♥♥♥♥たすけにきた♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
320 T=T+1:IFT=8THEN430
330 D=0:GOSUB370:PLAY"o6v13l64cdefgab"
340 GOTO90
350 '♥♥♥♥♥♥はじまり♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
360 LINE(0,126)-(255,200),2,BF
370 F$=LEFT$("vbcnxmz",T)
380 O=INT((T-1)/2):RETURN
390 '♥♥♥♥♥おわり♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
400 PSET(118,134):PRINT#1,"END"
410 IFSTRIG(0)THENRUNELSE400
420 '♥♥♥♥♥おわり2♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
430 PUTSPRITE0,(0,217)
440 FORJ=50TO0STEP-1:PSET(129,J),3:PSET(129,J),4:NEXT
450 FORJ=0TO2:FORK=1TO7:GOSUB220
460 IFPLAY(0)THEN460
470 PUTSPRITEK,(A(K),110),K+8,1:NEXTK,J
480 FORJ=0TO7:COLOR=(4,J,1,7-J):FORK=0TO100:NEXTK,J
490 CIRCLE(128,126),20,10,0,3.14:LINE(100,126)-(156,126),10:PAINT(128,120),10
500 PLAY"o5l4rrr6crrcdrrdego6co5cd"
510 IFPLAY(0)THEN510
520 PSET(118,88):PRINT#1,"END":GOTO500
530 '♥♥♥♥♥♥でも♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
540 FORJ=0TO50:PSET(129,J),3:PSET(129,J),4:NEXT
550 FORJ=1TO6:CIRCLE(129,58),J,3:NEXT
560 PUTSPRITE0,(121,50),3,0:CLS:RETURN
570 '♥♥♥♥♥♥でえた♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
580 DATA 3f,30,e0,e8,74,73,37,0b,05,f3,27,43,00,04,05,03
590 DATA ea,00,00,20,40,9e,df,af,5f,9e,dc,94,02,45,49,80
600 DATA 07,2f,2f,1f,1f,1f,6f,f3,f4,6f,1f,0f,1f,1f,3c,38
610 DATA e0,f4,f4,f8,fa,fb,f7,ce,3c,f8,f0,f8,f0,ec,de,3e
620 DATA 120,156,84,192,48,228,12
```

MSX

■ゲームミュージックの名作をMIDIデータ化したFDが付録！【ゲームミュージック大賞】三八〇〇円

★編さん，影さんとつぐ美さん，Dr.Dでは，誰が編集長のつぎに偉いのか，ぜひ番付表で教えてください!!（静岡県三島市・**小椋真隆**17才）……【**影**：編集長が東の横綱なら，Dr.が大関，つぐ美ちゃんが関脇，私は西の横綱かな。**編**：私は？**影**：新弟子!!**編**：ひどい。】

MSX/2/2+/turboR用



似ているけど，どこかがちがう!?

ポワロン探偵事務所

たんていじむしょ

ELECTRIC SHEEP SOFT

STORY

ポワロン探偵事務所に一通の手紙が舞い込んだ。差出人は悪名高き怪盗ショパン。「挑戦状」と書かれたその封筒の中には，不可解な文章が綴られた紙が入っていた。そこにはショパンがルーブル美術館から盗み出した，ルネッサンス時代の名画「ももいろ象さん」の隠し場所が記してあるという。迷探偵ポワロンの名にかけて「ももいろ象さん」を取り返さなくては！

さて，問題の文章をここに公開しよう。「刃のない刀の占いは，もう古い。手に生えた毛は金がすべて。九つの丸と土の上は右の石。水中の氷は本物の木。正しく止まれば太った犬は玉子の王様」，さあ君は「ももいろ象さん」を見つけられるかな？

LET'S PLAY!

プログラムを立ち上げるとキャラクターの設定が行なわれます。セッティングが終了すると短い演奏の後，謎かけが表示されるのでそれをヒントに手がかりを見つけてください。プレイを開始すると，「ああ，何だ。あれのパクリか」と思う方がいると思います(タイトルで気づく？)。お気づきの通りこれは「エジホン探偵事務所」(SEGA)のMSX移植版です。要は形の似た漢字の中から，仲間はずれを捜し出すという内容で，一定時間内に指定された仲間はずれを見つけ出し，カーソルでクリックすればクリアとなるわ

CHECKER FLAG

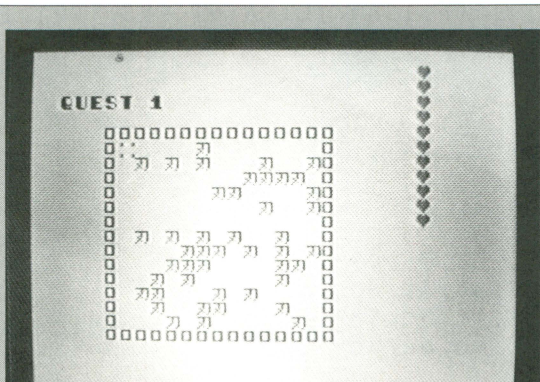
Dr.D：似ているけど違う文字が一つ混ざっていてそれを探すんじゃ。リストが短いのですぐに打ち込んで楽しめるはずじゃ。

編：1回やるとすぐにコツがつかめてゲームが簡単になっちゃいますね。

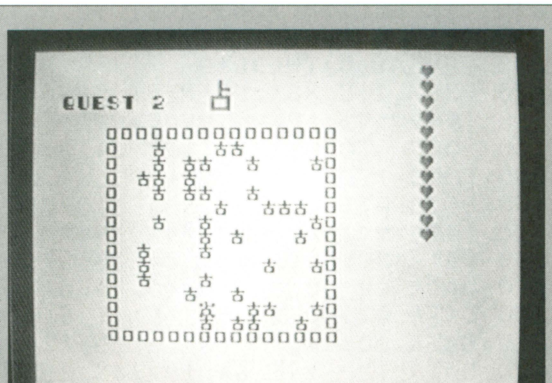
Dr.D：ふむ。たしかに。探す文字の数を増やしてみてはいかがかのう。

《第1表》変数表

A	汎用(キャラクター・コード，キーボード入力値など)	X	汎用X座標
B	汎用(スプライト・パターン・ジェネレーター・テーブルのアドレス，キャラクター・コードなど)	Y	汎用Y座標
C	汎用(数列化した文字列，表示色など)	Z	VPEEK用
E(n)	クリアタイム	A$	雑用(キャラクター・データ，作画処理用文字列など)
F	雑用	M$	表示メッセージ用文字列
I,J	FORループ，雑用	R$	ランク表示用文字列
K	雑用	PX,PY	カーソル表示用X・Y座標
L	保持タイム	X(0)・Y(0)	ターゲット文字の座標
S	スティック関数	TY	タイム・リミット表示用文字のY座標
V	VPEEK,VPOKE用	MX	メッセージ表示用X座標
		ST	ステージ
		HI	レコードタイム
		SC	通算クリアタイム



◀《写真1》「刃」の中に「刀」が隠れています。早く見つけ出そう



▶《写真2》「古」の中に「占」を発見！カーソルを字に合わせると拡大されます

★オール・アバウト「パズルボブル２」をだしてくれい！(静岡県小笠郡・鈴木明弘21才)……【編：パズルボブル２とは，また意表をつきましたね。影：とりあえずはぷよ通を仕上げなくちゃ。つぐ美：そうよ影さん，読者をだいぶ待たせてるんだから，がんばって。】

《第2表》プログラムの詳細

10…………画面初期設定,変数の整数定義,乱数の初期化,配列変数の設定
20…………タイマーの設定(1秒おきに420行への割込み)
30…………REM文
40…………メッセージの表示,文字パターン変換ループ開始,キャラクター・コードの算出(A),文字パターンの読み込み及び書き込み用ループ開始,パターン読み込み(V),読み込んだデータの変換(V),データの書き込み,各ループ閉じ
50…………メッセージの表示
60…………スプライト作成ループ
70…………カラー・テーブルの設定,文字パターン書き換え,スプライト作成ループ開始,キャラクター・コードの算出(A),スプライト・パターン・ジェネレーター・テーブルの書き込み開始アドレスの算出(B),キャラクター・データの読み込み(A$),文字パターンの書き込み及びスプライト作成ループ開始,文字データの数列化(C),文字パターンの書き込み,スプライトの作成,各ループ閉じ,ハイスコアの初期化(HI),画面消去
80…………変数の初期化,読み込みデータの再宣言
90…………REM文
100 ………ステージ数,メッセージの表示
110 ………演奏,演奏終了待ちループ
120 ………謎かけメッセージの読み込み,メッセージ表示座標の算出(MX)(メッセージを画面中央に表示するための処理),メッセージ表示,ウエイト用ループ,表示色の変換(背景色を表示色と同化し,作画処理をマスクする)
130 ………REM文
140 ………画面消去,作画用文字列定義(A$),作画処理,作画用ループ
150 ………ゲーム画面表示用文字キャラクター・コード算出(A),文字表示用ループ開始,X座標用乱数算出(X),Y座標乱数算出(Y),文字表示,ループ閉じ
160 ………ターゲット文字のキャラクター・コード算出(B),X座標を配列変数に保存(X(0)),Y座標を配列変数に保存(Y(0)),ターゲット文字の表示,色の初期化
170 ………タイム・リミット表示ループ,ステージ数の表示
180 ………タイマーの割込み許可,タイムの初期化,タイムリミット表示用のY座標算出(TY),カーソル座標の初期化(PX,PY)
190 ………REM文
200 ………ゲーム・オーバー判定(TY=1ならば310行へ)
210 ………スティック関数(S),カーソルのX,Y座標の算出(PX,PY),カーソルの表示
220 ………カーソル表示地点のキャラクター・コード読み出し(Z),ルーペ用表示判定(ZがAまたはBと等しければ表示スプライト番号(SP)を算出し表示。条件外ならスプライト消去)
230 ………クリアー判定(ZがBと等しいときスペース・キーが押されたならば250行へ,条件外なら200行へ)
240 ………REM文
250 ………タイマーの割込み禁止・演奏
260 ………画面消去,スプライト消去ループ,クリアー・タイム算出及び配列への保存(E(ST)),タイムボーナス算出用変数の算出(F),Fの最大値判定
270 ………タイムの加算,タイムの最大値判定(最大値20)
280 ………ランクの判定(R$はA～Dの文字として設定される),ランクの表示・演奏終了待ちループ
290 ………ステージ数の設定,ゲーム・オール・クリアー判定(ST=13ならば350行へ,条件外ならタイムの初期化,画面消去,100行へ)
300 ………REM文
310 ………タイマーの割込み禁止,演奏,スプライト消去,メッセージ表示
320 ………カーソル座標を配列に記憶したターゲット文字の座標に変換,表示色設定(C),スプライトの点滅及びトリガ入力待ちループ開始,ループ用変数の設定(トリガ入力があればI=1,なければI=0),スプライト表示,スプライト点滅用変数の加算(J),点滅周期判定変数の算出(K),スプライト表示色の判定及びループ閉じ(K<9ならばC=0,以外ならC=8)
330 ………スプライト消去,390行へ
340 ………REM文
350 ………スプライト消去ループ,画面消去,メッセージ表示
360 ………トータル・スコアの初期化(SC),クリア結果の表示及びスコア算出用ループ
370 ………ハイスコアの更新(HI),トータル及びハイスコアの表示
380 ………演奏,トリガ入力待ちループ
390 ………画面消去,キーバッファ・クリア用ループ,メッセージ表示
400 ………インプット文表示,誤入力判定及び分岐の判定(入力値(A)が0以下または1以上なら400行へループ,入力が条件に合っている場合,A=0ならば画面消去,80行へ,それ以外(つまりA=1)ならば画面消去,プログラム終了)
410 ………REM文
420 ………効果音,タイム・リミット表示用変数の減算,タイム・リミット表示用文字消去(スペースを表示),メイン・ルーティンへ戻る
430 ………REM文
440～490…キャラクター・データ
500 ………謎かけ用文字列

けです。

画面は捜査フィールド，タイム・リミット，ルーペ，カーソルで構成されています。捜査フィールドには多数の漢字が表示されており，その中にターゲットとなる漢字が一つだけ隠されています。

ルーペは現在カーソルが停止している地点に表示されている漢字を拡大して表示しています。タイム・リミットは赤いハートマークで表示されており，1秒刻みに減少していきます。このハートマークが0になるとゲーム・オーバーです。クリア・タイムによって捜査ランクがA～Dの範囲で判定され，ランクによってリミットにボーナスが加算されます。

全12STAGEをクリアーすると総合成績が表示され，最短記録ならばハイスコアとして記録更新されます（セーブはされません）。

PUSH START!!

このゲームの最大の特徴は，MSXで無理やり表示させた漢字にあると思います。最初は漢字ROMの使用も考えたのですが，表示が大きいうえにきれいで見つけやすいためフォント変換による8×8表示に踏み切りました。そのため大変単純な漢字のみになってしまいましたが，適度な難易度を得ることができました。

その他の見どころはルーペ機能（あまり使わないでしょうが…），ゲーム・オーバー時に正解の所在を表示する機能などでしょうか。

PROGRAM!!!

改造のポイントをいくつか挙げてみたいと思います。まず，プログラムを短く

★バーチャルボーイって一体なんだったんだろう…。まるで影さんみたいだ。(大阪府河内長野市・ＸＸ18才)……【**影**：どういうこと？ **編**：個性があるってことじゃない。**つぐ美**：個性が強すぎて受け入れにくいってことじゃない。**影**：そんなに言わないでも…。】

```
10 COLOR4,15,2:SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):DIME(12)
20 ONINTERVAL=60GOSUB420
30 'CHARACTER & SPRITE MAKE -----------
40 LOCATE5,10:PRINT"CHARACTER MAIKING NOW":FORI=0TO42:A=48+I:FORJ=0TO7:V=VPEEK(A
*8+J):V=(VAND224)OR(V/2AND124)OR(V/4AND56):VPOKE(A*8+J),V:NEXTJ,I
50 LOCATE4,15:PRINT"POWARON DETECTIVE OFFICE":LOCATE1,17:PRINT"♥ ELECTRIC SHEEP
SOFT 1995 ♥"
60 FORI=0TO3:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("90000090",I*2+1,2)):NEXT
70 VPOKE8208,&H8F:FORI=0TO23:A=97+I:B=14344+I*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL(
"&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKEB+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:HI=60:CLS
80 ST=1:L=20:RESTORE500
90 'QUEST ---------------------------
100 LOCATE12,3:PRINT"QUEST";ST:LOCATE3,5:PRINT"♥ CLEAR UP THIS RIDDLE!! ♥"
110 PLAY"V15L16O4CDCDC8FGFGF8C8DEF4":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
120 READM$:MX=(32-(4+LEN(M$)))¥2:LOCATEMX,8:PRINT"♦♦"+M$+"♦♦":FORI=0TO5000:NEXT:
COLOR=(15,1,1,7)
130 'STAGE MAKE ---------------------
140 CLS:A$=STRING$(15,"ロ"):LOCATE5,5:PRINTA$:LOCATE5,19:PRINTA$:FORI=0TO12:LOCAT
E5,6+I:PRINT"ロ"+SPACE$(13)+"ロ":NEXT
150 A=95+(ST*2):FORI=0TO50:X=RND(1)*13+1:Y=RND(1)*13+1:LOCATE5+X,5+Y:PRINTCHR$(A
):NEXT
160 B=A+1:X(0)=RND(1)*13+6:Y(0)=RND(1)*13+6:LOCATEX(0),Y(0):PRINTCHR$(B):COLOR=N
EW
170 FORI=1TOL:LOCATE25,I:PRINT"♥":NEXT:LOCATE2,3:PRINT"QUEST";ST
180 INTERVALON:TIME=0:TY=L+1:PX=48:PY=48
190 'MAIN RUTIN ----------------------
200 IFTY=1THEN310
210 S=STICK(0):PX=PX-8*(S=3ANDPX<144)+8*(S=7ANDPX>48):PY=PY-8*(S=5ANDPY<144)+8*(
S=1ANDPY>48):PUTSPRITE0,(PX,PY),8,0
220 Z=VPEEK(6144+PX¥8+(PY¥8)*32):IFZ=AORZ=BTHENSP=Z-96:PUTSPRITE1,(92,15),8,SPEL
SEPUTSPRITE1,(0,212)
230 IFZ=BANDSTRIG(0)THEN250ELSE200
240 'CLEAR --------------------------
250 INTERVALOFF:PLAY"V15L16O6CDEFCDEFCDEFG4"
260 CLS:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,212):NEXT:E(ST)=TIME¥60:F=E(ST)¥3:IFF>3THENF=3
270 L=TY+(4-F):IFL>20THENL=20
280 R$=CHR$(65+F):LOCATE8,5:PRINT"● YOUR RANK "+R$:FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
290 ST=ST+1:IFST=13THEN350ELSETIME=0:CLS:GOTO100
300 'GAME OVER ----------------------
310 INTERVALOFF:PLAY"V15L16O3EFG8DEFDC6":PUTSPRITE1,(0,212):LOCATE4,1:PRINT"YOU
FAILED THIS QUEST...":LOCATE2,3:PRINT"THE RIGHT....IN THIS POINT!!!"
320 PX=X(0)*8:PY=Y(0)*8:C=8:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):PUTSPRITE0,(PX,PY),C,0:J=J+1:K
=JMOD20:IFK<9THENC=0:NEXTELSEC=8:NEXT
330 PUTSPRITE0,(0,212):GOTO390
340 'ALL QUEST CLEAR UP -------------
350 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,212):NEXT:CLS:LOCATE5,1:PRINT"♥ CONGRATULATIONS!!!!
♥"
360 SC=0:FORI=1TO12:LOCATE5,4+I:PRINTUSING"QUEST ## CLEAR ##秒";I;E(I):SC=SC+E(I)
:NEXT
370 HI=HI+(HI-SC)*(SC<HI):LOCATE5,18:PRINT"TOTAL ";SC:LOCATE5,19:PRINT"RECORD";H
I
380 PLAY"V15L16O6DG8DG8DG4EF8EF8DC4":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
390 CLS:FORI=0TO0:I=INKEY$<>"":NEXT:LOCATE1,10:PRINT"CONTINUE ---0/LEAVE GAME --
-1"
400 LOCATE5,14:INPUT"PUSH 0 OR 1";A:IFA<0ORA>1THEN400ELSEIFA=0THENCLS:GOTO80ELSE
CLS:END
410 'SUB RUTIN ----------------------
420 PLAY"V15L30O6C":TY=TY-1:VPOKE(6169+TY*32),32:RETURN
430 'CHARACTER DATA -----------------
440 DATA 00FE121252225284,00FE121212224284,1010FE107C44447C,10101C107C44447C
450 DATA 0C70107C107E1030,0C70107C107C111F,10287C92381010FE,10287C92381054FE
460 DATA 10107C1414244587,10107C1454245587,0010107C101010FE,0010101C101010FE
470 DATA 1010FE207CA4243C,007E10205E92121E,0010F21438549330,805012F438549330
480 DATA 10FE103854923810,10FE103854921010,1010105C5050FE00,FE10105C5050FE00
490 DATA 141210FE10284482,1010FE1028449208,FE10107C1210FE00,FE10107C1010FE00
500 DATA "aのないb","dいは、もうcい","eにはえたf","hが゛gて","iつのj","kのl","mのn","oちゅうのp","qもののr"
,"tしくsまる","vったu","wこ゛のxさま"
```


する場合です。40行のフォント書き換え用処理は削除でき，立ち上がりが速くなるというメリットが生まれます。スタンダード文字で十分という人は外してください。REM文も問題なく外れます。PLAY文による演奏も邪魔という方は外してもらって結構ですが，演奏終了待ちループがウエイトを兼ねているところもありますので削除に伴う処理の追加にも注意してください。

タイマーが速すぎるという人は20行のINTERVALの値を60以上にするとゆっくりになります。タイムリミットは画面構成上20以上は増やせないのでここで調整してください。

STAGEが少なすぎるという方は自分で色々考えてください。しかし8×8での漢字表示は基本的に無理があるので，漢字ROMを搭載しているMSXユーザーは漢字ROMを使用したものを作ってみてください。漢字表示が可能なパソコンを持っている人はこのゲームをかなり簡単に移植できると思います。

参考にしたもの

ベーマガ94年1月号〜95年7月号

「エジホン探偵事務所」(SEGA)

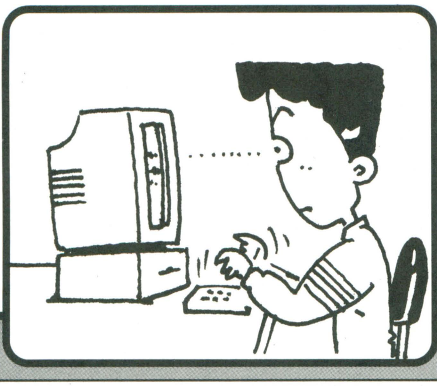
MSX FAN各号

MSXFAN 1993/1994.12・1月号記載P.47「FONT EDITOR」(ホラえもん作) の演算式

★別冊CD-ROM Specialがでるようになったのはいいんですけど，近くの本屋に置いてない！影さん，なんとかしてくれーっ!!（長野県小県郡・りょうじん13才）……【影：けっこう，こういう手紙がくるよな。本屋さんに注文しよう。するとつぎは置いてくれるよ。】

◆実用プログラム

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード, V1もOK)用



コメント付きのファイル・セレクター

決定版 The File Selector（ザ ファイル セレクター）

てふてふ

内 容

ファイル名を適当にきめている人に(そうでない人にも)贈るファイル・セレクターです。ファイル名と見出し文が表示されるので、これならロードに迷うことはないと思います。

見出し文というのは、プログラムの最初の行の注釈のことですが、'(アポストロフィー)ではじまるものしか表示されません。REM文ではじめてはだめです。性能を重視したため、ほとんどマシン語になってしまいましたが、ご苦労でも打ち込んでください。

使いかた

まず、**リスト1**を入力後RUNすると、自動的にマシン語ファイル"FSELE.bin"が作成されます。つぎに**リスト2**を入力後RUNしてください。このとき、万一のエラーのためにバックアップをとったディスクで試験を行なったほうがよいでしょう。次回からは**リスト2**だけをRUNすれば起動します。

起動すると、ディスク・アクセス後、ファイル名とその見出しが表示されます。操作は**第1表**に従ってください。

プログラムの解説

ほとんどがマシン語なので、プログラムの内容はわかりづらいと思います。メモリマップは**第2表**のとおりです。

《第1表》操作法

8, 2	ポインターの上下
F1または↵	ファイルのLOAD
F2	ファイルのRUN
F3	ドライブの切替(1→2)
F4またはESC	終了

(注)マシン語ファイルは表示されず, LOAD RUNもできません。

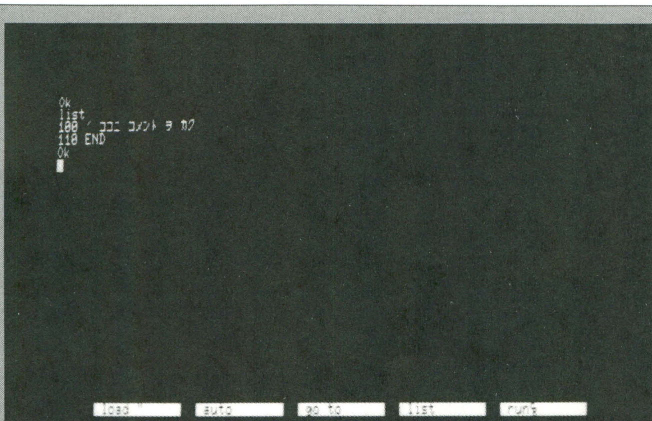
マシン語からBASICに戻ったとき(210行→220行)に、C500番地にはフラグ(LならLOAD, RならRUN, Eなら終了, Dならエラー)、C501～C50A番地にファイル名が置かれています。

BASIC部は、見やすく書いたつもりなので、流れを追うのは楽だと思います。自由に改造してください。

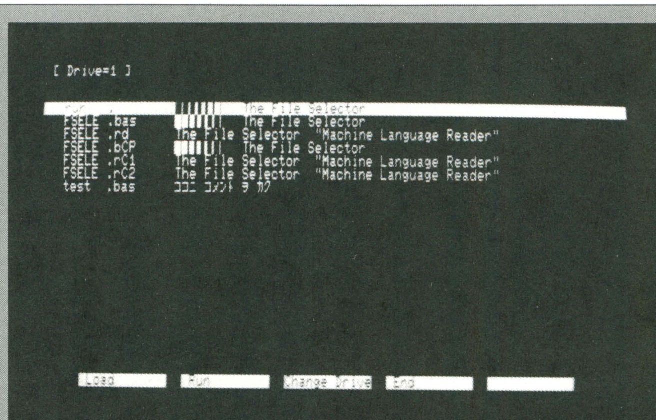
ウエイトはV2モード8MHzに合わせてあります。それ以外のモードで使用するときは、160行のT1とT2を変更してください、T1が全体のウエイトで,

《第2表》メモリマップ

4E00H ～	スクロール・データ(裏RAM)(ファイル名と見出し)
C500H ～ C5FFH	ディスク・リード・バッファ
C600H ～ C98CH	マシン語プログラム



▲《写真1》このようなプログラムをセーブすると…



▲《写真2》このように最初のコメントがファイル名になる

★ボクはMSXを持っているんだけど、プログラムが二つくらいしか載っていない!!もっと載せてくれーーー!!(山形県鶴岡市・**千葉雄太17才**)……【**編**:載せたいんだけど、MSXの投稿数が…。MSXユーザーよ、もっとMSXを盛り上げるんだ。投稿を待っています。】

T2がポインタがはじめの1行移動する際のウエイトです。

●参考にしたもの

・Z80マシン語秘伝の書　日高　徹
・マシン語マスターバイブル　日高　徹

《第3表》変数表

A	マシン語プログラム開始番地
WORK	フラグのある番地
FLG$	フラグ
FILE$	ファイル名

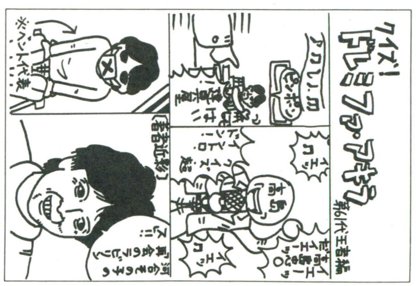
CHECKER FLAG

Dr.D：最近実用プログラムの投稿が多くてうれしいのぉ。ファイル・セレクターか，ふむふむなるほど，プログラムの最初の行にコメントを入れておけばOKか…すばらしいアイデアじゃ！

編：ええ，たしかに便利ですね。技術もアイデアも抜群!!あとはファイルの名前の変更や削除といった機能をつければファイラーとしても使えますね。

《リスト1》The File Selectorのマシン語作成プログラム・リスト

```
100 ' The File Selector  "Machine Language Reader"
110 WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25,0,1 : CLEAR ,&HC4FF : DEFINT A-Z
120 F$="FSELE.bin"
130 PRINT "ﾃﾞｰﾀｦ ﾖﾐｺﾐﾁｭｳ｡ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡":GOSUB 190
140 PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀﾉ ﾖﾐｺﾐ ｼｭｳﾘｮｳ｡"
150 PRINT "SAVE ｼﾏｽ｡";SPC(6);"file neme=";F$
160 BSAVE F$,&HC600,&H38D
170 PRINT "ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ｡" : END
180 '
190 NM=990 : AD=&HC600
200 NM=NM+10 : READ A$ : SU=0 : IF A$="END" THEN RETURN
210 LOCATE 0,4  : PRINT "ｹﾞﾝｻﾞｲ ";NM;"ｷﾞｮｳｦ ﾖﾐｺﾐﾁｭｳ｡"
220 FOR J=0 TO 31 : B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)) : POKE AD,B
230 AD=AD+1 : SU=SU+B : NEXT J
240 READ SUM$ : IF (RIGHT$("0"+HEX$(SU),3)=SUM$) THEN 200
250 PRINT NM;"ｷﾞｮｳﾆ Errorｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡" : BEEP
260 END
270 '
280 '    0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-,SUM
1000 DATA 00F33AC2E6F602D331CD1FC6CD44C6CD51C7CDF2C73AC2E6D331FBC9250100CD,262
1010 DATA 33C6C0EE013200C6CD33C6C03E443200C5F1C93E14CD07C73A00C6CD0DC7CD30,EE4
1020 DATA C7CB5FC911004E212501221CC63E00321EC6D90E0AD9D5CDD9C6D12100C50E10,C98
1030 DATA CD72C60D20FA3A1DC63C321DC6D90DD920E47E3C200F0E01D90E01D9C97DC610,D32
1040 DATA 3001246FC93D28F57DC6093001246F7E0F30087DC6073001246FC907073E2E38,945
1050 DATA 023E20F57DD6093001256FF1C5010600EDB01213010300EDB0C106043E201213,9E4
1060 DATA 10FC237E12063B1310FD7DC6063001246F3A1EC63C321EC6C93E02CD07C73E01,A80
1070 DATA CD0DC73A00C6CD0DC73A1CC6CD0DC73A1DC6CD0DC73E03CD07C72100C50600CD,D52
1080 DATA 30C7772310F9C9F53E0FD3FFF1F5DBFEE60228FA3E0ED3FFF1D3FD3E09D3FFDB,413
1090 DATA FEE60428FA3E08D3FFDBFEE60420FAC93E0BD3FFDBFEE60128FA3E0AD3FFDBFC,3B6
1095 '
1096 '    0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-,SUM
1100 DATA F53E0DD3FFDBFEE60120FA3E0CD3FFF1C93A1EC64F0C11004E0D20163A1EC6FE,EF9
1110 DATA 11300E473E11903D4F3E20626B1377EDB0C97BC6063001145F1AF57BC6083001,A90
1120 DATA 145F1ACB3F321CC63E0130023E09321DC6D9CDD9C6D92100C5F1DD21DCC7FE20,E2C
1130 DATA 2004DD21DFC7C5010A00DD7E00EDB1C1280A063B3E20121310FA189D7EDDBE01,C21
1140 DATA 20F023063B7EDDBE022807122313l0F518873E2012231310FBC359C78FE90020,AD6
1150 DATA 270D0000000000205B2044726976653D205D21E7C711C8F3010900EDB03A00C6,9C5
1160 DATA C6311213010200EDB0AF32E2C732E3C732E6C73E1132E5C73A1EC6D61130083A,DA5
1170 DATA 1EC632E5C73E0032E4C7CDFDC8CD06C9ED4BE2C77932E6C7DB00CB5720247821,11E
1180 DATA E4C7BE3804280B186579FE08280E380F185C793C21E5C7BE380518520418230C,9F7
1190 DATA 1820DB010F38473E00B828043807183EB9380E18393E08B928043805183005l8,676
1195 '
1196 '    0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-,SUM
1200 DATA 010DED43E2C701B80B10FE0D20FB3E00B728164F06C8DB003C2005DB013C2809,AB6
1210 DATA 10F40D20EFAF328FC8CDFDC8180B3A8FC8B720053EC8328FC8DB09CB4FCA6EC9,008
1220 DATA CB57CA75C9CB5F2819DB01CB7FCA6EC9DB09073007DB09CB67C230C83E453200,E63
1230 DATA C5C93A00C6F5EE013200C6CD33C6C2F8C8F13200C6C330C8F1F1C30CC63AE2C7,2B0
1240 DATA 21E6C7BE2832CD15C93AE2C7CD2CC93E04CD27C9C92118F411770006183E0036,D45
1250 DATA 5023771910F9C936502377C9CD62C929B7ED521180F519C93AE3C7CD55C93E11,F5B
1260 DATA 1133F5014900EDB0F57BC62F3001145FF13D20EFC9CD62C91916005F1911004E,C2D
1270 DATA 19C926006F292929545D292929C93E4C3200C518053E523200C53AE3C721E2C7,ABA
1280 DATA 86CD55C9010A001101C5EDB0C9000000000000000000000000000000000000000,5B9
1290 DATA END
```



評…グハハ(影)

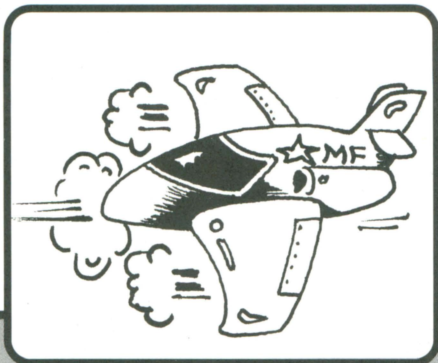
by 鼻くそビリヤード

★なぜ影さんは電波新聞社に就職できたんだ!!（滋賀県近江八幡市・山本浩二21才）……【影：なぜと言われても困るよ。**編集長**：ちょうどあの頃は忙しくて猫の手も借りたいくらいだったからな。**影**：ちょっと，ちょっとその言いかた，私の才能をねたんでますね。】

《リスト2》The File Selectorのメイン・プログラム・リスト

```
100 ' ■■■■▌▌▌  The File Selector
110 '
120 '   save "run"          ' save "FSELE.bas"
130 '
140 WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25,1,0
150 CLEAR ,&HC4FF : BLOAD "FSELE.bin"
160 T1=1000 : T2=200 : TT$=RIGHT$("000"+HEX$(T1),4)
170 POKE &HC887,VAL("&H"+RIGHT$(TT$,2))
180 POKE &HC888,VAL("&H"+LEFT$ (TT$,2))
190 POKE &HC895,VAL("&H"+RIGHT$("0"+HEX$(T2),2))
200 GOSUB *DISP
210 A=&HC500+257 : CALL A
220 WORK=&HC500 : FLG$=CHR$(PEEK(WORK))
230 ON INSTR("ELRD",FLG$) GOTO *EXIT,*LFILE,*RFILE,*ERRR
240 BEEP:PRINT "ERROR":END
250 '
260 *EXIT
270 GOSUB *KBCL:CLS:END
280 '
290 *LFILE
300 GOSUB *FREAD
310 GOSUB *KBCL
320 CLS:LOAD FILE$
330 '
340 *RFILE
350 GOSUB *FREAD
360 GOSUB *KBCL
370 CLS:RUN FILE$
380 '
390 *ERRR
400 BEEP:PRINT "DISK NOT EXIST !!":END
410 '
420 *FREAD
430 FILE$=RIGHT$(STR$(PEEK(WORK+256)+1),1)+":"
440 FOR I=1 TO 10
450  FILE$=FILE$+CHR$(PEEK(WORK+I))
460 NEXT I
470 RETURN
480 '
490 *DISP
500 COLOR 4:LOCATE 5,25
510 PRINT " Load        ■ Run         ■Change Drive■ End         ■
520 COLOR 0:RETURN
530 '
540 *KBCL
550 FOR II=0 TO 50 : NEXT II
560 II$=INKEY$:IF II$<>"" THEN *KBCL ELSE RETURN
```

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISC-BASIC)用



友人と熱く対戦しよう

BATTLE BOMBERS（バトル ボンバーズ）

斉藤　浩一

遊びかた

まず，タイトル画面で，人対人で遊ぶか，対コンピュータで遊ぶかを，[4]・[6]を使って選択して，スペース・キーで決定すると，ゲーム開始です。

青いほうが1P，赤いほうが2Pで，それぞれ，[4]・[6]・[?]・[_]（シフト・キーの左），[F]・[H]・[Z]・[X]を使います。

弾は，[4]・[F]（左回り）・[6]・[H]（右回り）で方向を決めて，[?]・[Z]で撃ちます。そのとき，自機は撃った方向の逆の方向に加速します。弾の速度は，自機の速度の影響を受けます。

また，自機や自分の弾が，相手の弾にぶつかると，爆発が起こります。その爆風に当たるとダメージを受けます（注意：自分の撃った弾の爆風に当たってもダメージを受けます。気をつけないと自爆したりもします）。

爆風にまきこまれた弾は誘爆して，被害を大きくします。

HPが半分以下になると，スクエア・ボム（[_]・[X]）が使えるようになります。

これは，近ければ近いほど大ダメージを与えられ，最も近いとき，HPを半分減らすことができます。（注意：カウンターを受けやすいので，できれば使わないほうがいい。）

どちらかのHPが0になったら，試合終了です。勝者を発表して，タイトル画面に戻ります。

改造のしかた

自分と相手との強さの差が大きいとき，1010行のHP（体力）やBOM（スクエア・ボム使用回数）の値を変えると，ハンディをつけられます。また，1040行のTWの値を小さくすると，連射ができるようになります。

ゲームの速さが速いと思ったら，80行のW＝W＋1の1の部分を大きく，遅いと思ったら小さくしてください。（注意・0以上の数ならば，小数でもいい）

コンピュータの動きは，ほとんどランダムなので，変数表を参考にして，頭を良くしてやってください。

苦労したこと

自機と弾，爆風の当たり判定の調節が大変だった。スクエア・ボムなんかは，最初は丸だったのに，かどの当たり判定がいいかげんだったので，しかたなく今の状態になった。

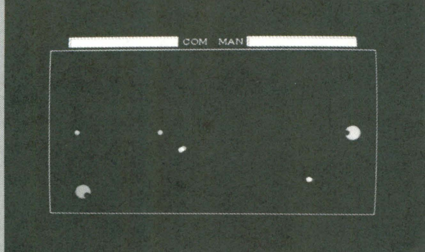
また辞書ディスクがこわれてしまったので，漢字はすべて，JISコードで入力しなければならなかった。

★　★

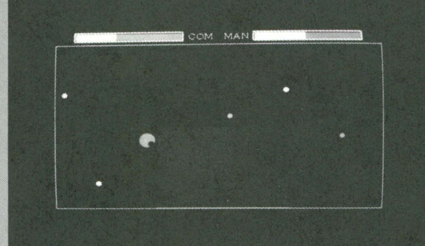
入力上の注意

DOS-BASICで打ち込む場合
850行のI→I－1
810行のI→I－1 にして
80行のTの値を少なめにとること

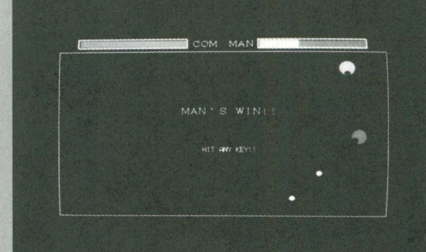




▲《写真1》弾を撃って，その反動で移動するんだ



▲《写真2》スクエア・ボムは成功すると大ダメージ



▲《写真3》よーし！勝った！2P対戦も燃えるぞ

★ベーマガの別冊CD-ROM Specialの発売日をベーマガと同じ（毎月8日売）にしてほしい‼わかって⁉編さん！（神奈川県津久井郡・中村裕一郎17才）……【編：月に一度の楽しみより，二度の楽しみのほうがいいでしょ。納得してもらえたかな？】

BATTLE BOMBERのプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────────────────────────────┐
20 '|                                      |
30 '|        BATTLE  BOMBERS               |
40 '|                                      |
50 '|              Programed by 斉藤       |
60 '└──────────────────────────────────────┘
70 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,,,2:CLS 3
80 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:W=W+1:WEND
90 PI=3.14159/4:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM CH#(83*8,1),N$(1),TW(1)
100 DIM X(1),Y(1),VX(1),VY(1),R(1),TX(10),TY(10),TVX(9),TVY(9),HP(1),BOM(1)
110 GOSUB *CHRM:ON STOP GOSUB *ST:STOP ON:GOTO *TITLE
120 *MAIN '═══ メイン ══════════════════
130 WW=1:GOSUB *WAI:FOR P=0 TO 1:P2=ABS(P-1):ON P+1 GOSUB *K1,*K2
140 XX=X(P):YY=Y(P):RR=R(P):X(P)=X(P)+VX(P):Y(P)=Y(P)+VY(P)
150 VX(P)=VX(P)*MS:VY(P)=VY(P)*MS
160 IF X(P)<10 OR X(P)>595 THEN X(P)=XX:VX(P)=-VX(P)
170 IF Y(P)<40 OR Y(P)>355 THEN Y(P)=YY:VY(P)=-VY(P)
180 R(P)=R(P)-(R(P)<0)*8+(R(P)>7)*8
190 GOSUB *TMOV:GOSUB *CHRE:GOSUB *CHRP:TW(P)=TW(P)+1:NEXT
200 IF HP(0)<=0 OR HP(1)<=0 THEN *EN
210 IF ABS(X(0)-X(1))<30 AND ABS(Y(0)-Y(1))<30 THEN
    SWAP VX(0),VX(1):SWAP VY(0),VY(1)
220 GOTO *MAIN
230        '═══ キャラクター 操作 ══════════════════
240 *K1    '─── 1P KEY 入力 ──────────────────
250 I0=INP(&HE0):I7=INP(&HE7)
260 R(0)=R(0)+(I0=191)-(I0=239)
270 IF I7=191 THEN *TSET ELSE IF I7=127 AND BOM(0)>0 AND HP(0)<50 THEN *SBOM
280 RETURN
290 *K2    '─── 2P KEY 入力 ──────────────────
300 IF C=0 THEN *COMP
310 I2=INP(&HE2):I3=INP(&HE3):I5=INP(&HE5)
320 R(1)=R(1)+(I3=254)-(I2=191)
330 IF I5=251 THEN *TSET ELSE IF I5=254 AND BOM(1)>0 AND HP(1)<50 THEN *SBOM
340 RETURN
350 *COMP '─── COMPUTER ──────────────────
360 IF RND<.5 THEN R(1)=R(1)+INT(RND*3)-1
370 IF RND<.3 THEN *TSET ELSE IF RND<.8 OR BOM(1)<=0 OR HP(1)>50 THEN RETURN
380 IF ABS(X(0)-X(1))<100 AND ABS(Y(0)-Y(1))<100 THEN *SBOM ELSE RETURN
390 *TMOV '═══ 弾移動 ══════════════════
400 FOR I =0 TO 4:T1=P *5+I :IF TX(T1)=-100 THEN 480
410 CIRCLE(TX(T1),TY(T1)),5,0,,,,F:TX(T1)=TX(T1)+TVX(T1):TY(T1)=TY(T1)+TVY(T1)
420 IF ABS(TX(T1)- X(P2)-16)<16      AND ABS(TY(T1)- Y(P2)-16)<16      THEN
    B=1:GOSUB *BOMB
430 FOR I2=0 TO 4:T2=P2*5+I2:IF TX(T2)=-100 THEN 450
440 IF ABS(TX(T1)-TX(T2)   )<11      AND ABS(TY(T1)-TY(T2)   )<11      THEN
    B=2:GOSUB *BOMB
450 NEXT
460 IF TX(T1)<15 OR TX(T1)>620 OR TY(T1)<45 OR TY(T1)>370 THEN TX(T1)=-100
470 CIRCLE(TX(T1),TY(T1)),5,5+P,,,,F
480 NEXT:RETURN
490 *BOMB '═══ 爆発 ══════════════════
500 WINDOW(10,40)-(630,390):VIEW(10,40)-(630,390)
510 FOR BO=0 TO B*15+15:CIRCLE(TX(T1),TY(T1)),BO,10:NEXT
520 BEEP 1:WW=.5:GOSUB *WAI:BEEP 0
530 FOR BO=0 TO B*15+15:CIRCLE(TX(T1),TY(T1)),BO, 0:NEXT
540 WINDOW( 0, 0)-(639,399):VIEW( 0, 0)-(639,399)
550 FOR PP=0 TO 1
560 IF ABS(TX(T1)- X(PP)-16)<B*15+15 AND ABS(TY(T1)- Y(PP)-16)<B*15+15 THEN
    DM=B*2+1:GOSUB *HP
570 NEXT:CIRCLE(TX(T1),TY(T1)),5,0,,,,F
580 FOR Q=0 TO 30:T3=INT(RND*10):IF T1=T3 OR TX(T3)=-100 THEN 600
590 IF ABS(TX(T1)-TX(T3)   )<B*15+15 AND ABS(TY(T1)-TY(T3)   )<B*15+15 THEN
    TX(T1)=-100:T1=T3:B=2:GOTO *BOMB
600 NEXT:TX(T1)=-100:RETURN
610 *SBOM '═══ スクウェアー ボム ══════════════════
620 WINDOW(10,40)-(630,390):VIEW(10,40)-(630,390)
630 FOR BO=0 TO 200:LINE(X(P)+16-BO,Y(P)+16-BO)-STEP(BO*2,BO*2),10,B
640 BEEP 1:WW=.01:GOSUB *WAI:BEEP 0:NEXT
650 FOR BO=0 TO 200:LINE(X(P)+16-BO,Y(P)+16-BO)-STEP(BO*2,BO*2), 0,B:NEXT
660 WINDOW( 0, 0)-(639,399):VIEW( 0, 0)-(639,399)
670 IF ABS( X(P )- X(P2)   )<200      AND ABS( Y(P )- Y(P2)   )<200      THEN
    DM=(200-SQR(ABS(X(P)-X(P2))^2+ABS(Y(P)-Y(P2))^2))/4:PP=P2:GOSUB *HP
680 BOM(P)=BOM(P)-1:B=12:T1=10:TX(T1)=X(P):TY(T1)=Y(P):GOTO 580
690 *HP    '═══ HP表示 ══════════════════
700 FOR HP=1 TO DM:HP(PP)=HP(PP)-1:LINE(389-PP*340+HP(PP)*2,14)-STEP(1,14),2,B
710 BEEP 1:WW=.1:GOSUB *WAI:BEEP 0:IF HP(PP)<=0 THEN RETURN ELSE NEXT:RETURN
720 *CHRP '═══ 描く ══════════════════
730 PUT(X(P),Y(P)),CH#(R(P)*83,P):RETURN
740 *CHRE '═══ 消す ══════════════════
750 CIRCLE(XX+16,YY+16),16,0,,,,F:RETURN
760 *GAMEN'═══ 画面作成 ══════════════════
770 CLS 3:FOR I=0 TO 399 STEP 4:LINE(0,I)-(639,I),10,,&HEEEE
780 LINE(0,I+2)-(639,I+2),10,,&HBBBB:NEXT:LINE(9,39)-(631,391),7,BF,0
790 FOR P=0 TO 1:FOR I=0 TO 2:LINE(P*340+45+I,10+I)-(P*340+250+I,30+I),7-I,B
800 NEXT:LINE(P*340+48,13)-(P*340+249,29),0,BF,6
810 FOR I=2 TO 4:KA=VAL("&H"+JIS$(KMID$(N$(P),I,1)))
820 PUT(298-P*70+I*16,14),KANJI(KA),OR:NEXT I,P:RETURN
830 *TITLE'═══ タイトル画面 ══════════════════
840 CLS 3:SCREEN 0,0,0,1:OUT &H68,8:FOR I=2 TO 15
850 KA=VAL("&H"+JIS$(KMID$("BATTLE BOMBERS",I,1)))
860 PUT(I*16+180,50),KANJI(KA),OR,6,0:NEXT
870 GOSUB *ANY:WHILE INP(&HE9)=191:WEND:CLS
880 I0=INP(&HE0):I9=INP(&HE9)
890 C=C+(I0=239 OR I0=191):C=C-(C=-1)*2
900 IF C=0THEN N$(0)="MAN":N$(1)="COM" ELSE N$(0)="1PL":N$(1)="2PL"
910 LOCATE 30,15:PRINT N$(0);" VS ";N$(1):WW=2:GOSUB *WAI
920 IF I9<>191 THEN 880 ELSE BEEP:SCREEN 3:GOSUB *GAMEN:GOSUB *SSET:GOTO *MAIN
930 *EN    '═══ 試合終了 ══════════════════
940 WI=2:IF HP(0)<=0 AND HP(1)<=0 THEN WI=0 ELSE IF HP(1)<=0 THEN WI=1
950 ON WI+1 GOTO 970:LOCATE 30,10:PRINT N$(WI-1);"'S WIN!!"
960 WW=15:GOSUB *WAI:GOSUB *ANY:GOTO *TITLE
970 LOCATE 32,10:PRINT"DRAW GAME":GOTO 960
980        '═══ 数値設定 ══════════════════
990 *SSET '─── 初期設定 ──────────────────
1000 FOR P=0 TO 1:X(P)=400-P*200:Y(P)=200:VX(P)=0:VY(P)=0:R(P)=4-P*4:TW(P)=0
1010 NEXT:HP(0)=100:HP(1)=100:BOM(0)=1:BOM(1)=1:COLOR=(5,&HAA0)
1020 FOR I=0 TO 9:TX(I)=-100:TY(I)=0:TVX(I)=0:TVY(I)=0:NEXT:MS=.98:RETURN
1030 *TSET'─── 弾 設定 ──────────────────
1040 FOR I=0 TO 4:IF TX(P*5+I)=-100 AND TW(P)=>5 THEN 1060
1050 NEXT:RETURN
1060  TX(P*5+I)= X(P)+COS(R(P)*PI)*16+16: TY(P*5+I)= Y(P)-SIN(R(P)*PI)*16+16
1070 TVX(P*5+I)=VX(P)+COS(R(P)*PI)*8    :TVY(P*5+I)=VY(P)-SIN(R(P)*PI)*8
1080  VX(P    )=VX(P)-COS(R(P)*PI)*3    : VY(P    )=VY(P)+SIN(R(P)*PI)*3
1090 TW(P)=0:RETURN
1100 *CHRM'═══ キャラクター作成 ══════════════════
1110 SCREEN ,,,0:FOR P=0 TO 1:LINE(P*320,0)-(639,399),P+1,BF
1120 FOR I=0 TO 7:X=I*64+(I>3)*256+32+P*340:Y=(I¥4)*64+32
1130 CIRCLE(X,Y),16,0:CIRCLE(X+COS(I*PI)*12,Y-SIN(I*PI)*12),5,0,,,,F
1140 CIRCLE(X,Y),15,P+1:NEXT I,P:PAINT(0,0),0:FOR P=0 TO 1
1150 FOR I=0 TO 7:X=I*64+(I>3)*256+16+P*340:Y=(I¥4)*64+16
1160 GET(X,Y)-STEP(32,32),CH#(I*83,P):NEXT I,P:RETURN
1170 *ANY '═══ KEY 入力待ち ══════════════════
1180 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE 35,15:PRINT"HIT ANY KEY!!"
1190 WHILE INKEY$= "":WEND:RETURN
1200 *WAI '═══ ウェイト ══════════════════
1210 FOR WA=0 TO W*WW:NEXT:RETURN
1220 *ST  '═══ BREAK ══════════════════
1230 SCREEN 3,0,0,1:WINDOW(0,0)-(639,399):VIEW(0,0)-(639,399):CLS 3:END
```

《第1表》変数表

CH#	キャラクター
N$	プレイヤー名
C	ゲーム・モード
P	プレイヤー番号
MS	摩擦
HP	体力
BOM	スクエア・ボム使用回数
DM	ダメージ
R	角度
W	ウェイト
T~	弾
B~	爆発
X~, Y~	座標
V~	加速度

CHECKER FLAG

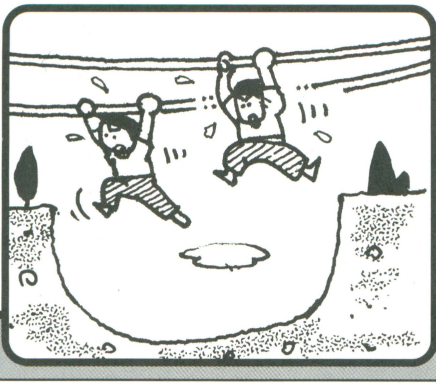
Dr.D：対戦爆弾ものじゃな。

影：うぉ〜思いどおりの方向にいかね〜、うぉ〜思ったとこに弾が飛ばね〜、うぎゃあ〜爆風に巻き込まれた〜。

編：なんか影さんがとってもはまっちゃったみたいです…複数人数で楽しく遊ぼう！

影：うぐあっ、スクエア・ボムだ〜

★パソコンの大敵：①影さん②雷③停電④金欠⑤ねずみ…。【つぐ美：たしかに①は大敵よね。影：なぜ？つぐ美：すぐ汚すし、暴走させるし、まさに大敵よね！でも⑤のねずみっていうのはなんで??影：そんなのあたりまえじゃない。つぐ美：えっ？】



走れ走れ，ワンキー・ゲーム

ROPE RUNNER（ロープランナー）

塩塚　弘明

●内　容●

2人対戦もあるワンキーの穴越えゲームです。

●遊びかた●

1Pは[3]，2Pは[Z]で操作します。3・2・1とカウント・ダウンの後スタートします。自分は勝手に走り出し，キーを押すと上にあるロープにつかまります。ロープには，キーを押しっぱなしにしていればずっとつかまっていられ，穴に落ちませんが，進むスピードは地面を走っているときの半分です。

つまり，できるだけロープにつかまらずに，地面を多く走ればいいわけで，相手より先にゴールするか，相手にある程度差をつければ勝ちです。また，穴に落ちたら，キーを連打すれば，上がるスピードが速くなります。

1人用では，勝つと次の面に進み，5面をクリアするとエンディングです。1人用で負けたときは，4回まで再チャレンジが可能です。また，タイトル画面などで選択肢ができた場合は，[3]で選択，スペース・キーで決定です。

●スピードについて●

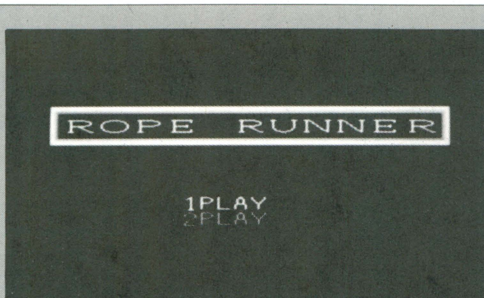
このゲームは，CPU80286，10MHzは最低でも必要です。

また，ウエイト調整の方法ですが，まず，40行のWAの値を3にして，410行と480行の’を取って，どの面でもいいから2PLAYでゲームを始めます。そして，[3]と[Z]を押しっぱなしにしてずっと見ていると，ゲームが終了してWAの値がでてくるので，40行のWAの値をこれに変えてください。あとは410行と480行を元に戻せば完了です。

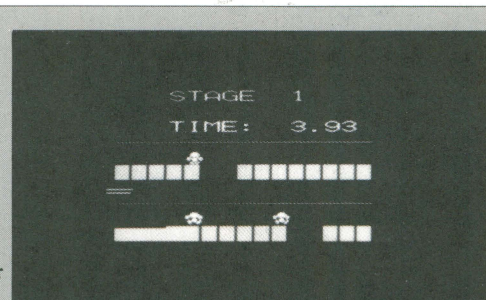
CPUの処理速度があまり速くないと，スタート時に，「40行のCDの値を増やしてください」と出ることがありますが，これはカウント・ダウンの間に敵の行動データを作っているためで，このメッセージが出たら，そのようにしてください。EASYの3面でこのメッセージが出なかっ

《第1表》変数表

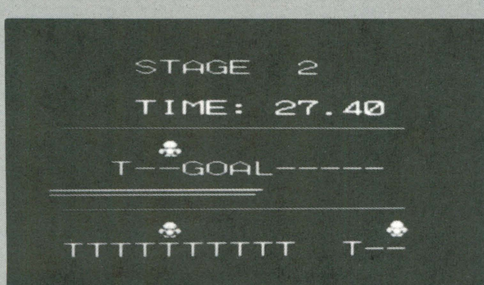
MP$( )	……地形データ
M$(,)	……地面の絵
TK(,)	……敵の行動データ
SL(,)	……各面の設定
AA( )	……進んだ距離
Y( )	………キャラクターY座標
C%	………キャラクター・データ
WA	………ウエイト
CD	………カウント・ダウンの回数
CO	………0:EASY　1:HARD
MA	………ステージ数
ML	………その面の長さ
HL	………穴の多さ
GL	………地面の長さ
GX	………地面の位置



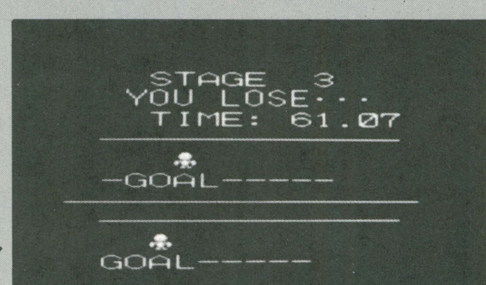
◀《写真1》タイトル。対COMか対2Pかを選ぼう



▶《写真2》なるべく地上を走ったほうが有利なんだ



◀《写真3》よ〜しっ勝ったぞ〜。次は3面だっ！



▶《写真4》くぅぅ〜惜しい！近差で負けたぁ〜

★「オール・アバウト・ファミリーコンピュータ」が出版されるというウワサを聞きました。実現の可能性はありますか？（山口市・命かけます授業中の兄20才）……【影：どこからそういうウワサを仕入れてくるの？まぁ，今のところ可能性はうすいと思うけど…。】

たら、すべての面で大丈夫です。

●勝つためには●

落ちたときのキー連打をマスターし、あと、地面が2ブロックしかつながっていない所でも、一瞬、地面に降りるように心がければかなり違うと思います。

●最後に●

ゲーム自体が単純なので、面を単調にしないよう気をつけました。EASYは単調だけど、HARDは結構いいと思います。HARDは思いっきり難しくしてあるので、手応えは十分でしょう。EASYとHARDではエンディングが違うのでがんばってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ簡単なワンキー・ゲームじゃな。
つぐ美：でも、ちょっとさみしいわねえ…効果音を少し加えるだけでぐっと良くなるわよ、おためしあれ。

ROPE RUNNERのプログラム・リスト

```
10 '----- 初期設定 -----
20 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,1:DEFINT A-Z
30 DIM MP$(600),TK(1,600),A%(108),C%(2000),LE(50,6),C$(5,15),T$(15)
40 WA=3:CD=2:PT(0)=0:PT(1)=1:PT(2)=2:PT(3)=1:RE=4:P$="4673553472"
50 KE(0)=224:KE(1)=229:KD(0,0)=247:KD(0,1)=255:KD(1,0)=251:KD(1,1)=255
60 FOR I=0 TO 9:READ A$,PC(I):FOR J=0 TO 4:CH(I,J)=VAL(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J,I
70 FOR I=0 TO 5:READ A$:A%(I*18)=16:A%(I*18+1)=16:FOR J=0 TO 15
80 A%(I*18+J+2)=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+1,4)):NEXT J,I
90 FOR I=0 TO 8:READ A$:FOR J=0 TO 2:M$(I,J+1)=MID$(A$,J+1,1):M$(I,0)=" "
100 NEXT J,I:FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 4:SL(I,J)=VAL(MID$(A$,J*2+1,2))
110 NEXT J,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 5:PUT(0,J*30-(J<3)*8),A%(J*18),PSET,5+I,0
120 GET(0,J*30)-(15,J*30+23),C%(J*90+I*540)
130 GET(0,J*30-(J<3)*8)-(15,J*30-(J<3)*8+15),C%(1100+J*50+I*300):NEXT J,I
140 FOR I=0 TO 9:READ T$(I):NEXT
150 '----- タイトル画面 -----
160 CLS 3:FOR I=0 TO 6:LINE(117+I,147+I)-(488-I,186-I),7-I,B:NEXT
170 COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT "R O P E  R U N N E R":COLOR 1:I=0
180 FOR J=0 TO 1:LOCATE 15,15+J:PRINT T$(I*2+J)+" ":NEXT
190 GOSUB 770:PL=MD(0):CO=MD(1):I=I+1:IF MD(0)=0 AND I<2 THEN 180
200 CLS 3:IF PL=1 THEN COLOR 7:LOCATE 13,19:PRINT "STAGE(1-9)=";:MA=INSTR("1234567
890",INPUT$(1))-1:CLS 3:IF MA<0 THEN 200
210 '----- 面設定 -----
220 M=CO*5+MA:TM=0:LL=(M=9)*7:GC=VAL(MID$(P$,M+1,1)):IF MA>4 AND PL=0 THEN 960
230 RANDOMIZE M:ML=SL(M,0)*10:HL=SL(M,1):GL=SL(M,2):GX=SL(M,3):MR=0
240 FOR I=0 TO ML:R=(RND*2+1)*-(HL+1<RND*20):IF RND*40<1 THEN MR=RND*8
250 MP$(I)=M$(MR,R):NEXT:FOR I=0 TO 12:MP$(ML-4+I)=MID$("--GOAL-----  ",I+1,1)
260 MP$(I+4)="■":NEXT:UL=CH(M,4):COLOR=(6,PC(M)):FOR I=0 TO 1:A$(I)=""
270 FI(I)=0:IK(I)=0:Y(I)=0:AA(I)=GX:GX2=GX+LL:GL2=GL-LL:QY(I)=0:QI(I)=0
280 FOR J=0 TO GL-1:A$(I)=A$(I)+MP$(AA(I)):AA(I)=AA(I)+1:NEXT:CLS 3-I:COLOR GC
290 LOCATE GX,10+I*4:PRINT A$(I):COLOR 1:LOCATE GX,8+I*4:PRINT STRING$(GL,"—")
300 NEXT:COLOR 6:LOCATE 7,5:PRINT "STAGE ";MA+1:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7))
310 PUT(128,135),C%:PUT(128,199),C%(540):B=0
320 LINE(45+GL/2,187)-(45+ML/2,187),2,,&HAAAA:TM$=TIME$:WHILE TM$=TIME$:WEND
330 IF PL=1 THEN CD=2
340 FOR I=0 TO CD:TM$=TIME$:WHILE TM$=TIME$:B=B-(B<ML+11):TK(0,B)=0:TK(1,B)=0
350 IF MP$(B)=" " THEN HL=B-CU:ST=CU:CU=B:IF HL>CH(M,0) THEN GOSUB 380
360 COLOR 7:LOCATE 7,7:PRINT USING"TIME:###";CD-I+1:WEND:NEXT:CU=0
370 IF B>ML+10 OR PL=1 THEN 410 ELSE PRINT "40行の CD の値を増やしてください":END
380 RL=FIX((CH(M,3)+RND*10)/10):S=ST+CH(M,1)-RL+1:C=CU-CH(M,2)+RL-1
390 FOR J=S TO C:TK(0,J)=1:TK(1,J)=-(J>S AND J<C):NEXT:RETURN
400 '----- メイン -----
410 'TM$=TIME$:WHILE TM$=TIME$:WEND:TM$=TIME$
420 FOR I=0 TO 1-GM:IF (KY(I)=0 OR IK(I)=0) AND FI(I)=0 THEN GOSUB 500
430 PSET(45+AA(I)/2,185+I*4),5+I:COLOR GC:LOCATE GX,10+I*4:PRINT A$(I):NEXT
440 COLOR 7:LOCATE 12,7:PRINT USING"###.##";TM/15:TM=TM+1
450 FOR I=0 TO 1-GM:ON FI(I)+1 GOSUB 510,650,680:ON PU(I)+1 GOSUB 630,620
460 PU(I)=0:AS(I)=AA(I)-AA(1-I):IF AS(I)>GX2-9 AND AS(I)<GL2+GX2-8 THEN KP(I)=PT
(P)*50+IK(I)*150+I*300+1100:QY(I)=Y(I):QI(I)=1-IK(I):PU(I)=1
470 ON PU(I)+1 GOSUB 630,610:NEXT:P=P+1 AND 3
480 'IF TM$<>TIME$ THEN GOSUB 790
490 GOTO 420
500 A$(I)=MID$(A$(I),2)+MP$(AA(I)):AA(I)=AA(I)+1:RETURN
510 PUT(128,135+I*64),C%(PT(P)*90+IK(I)*270+I*540),PSET
520 IF MP$(AA(I)-GX-GL+8)="L" THEN GOSUB 840
530 IF IK(I)=0 AND MP$(AA(I)-GX-GL+8)=" " THEN FI(I)=1:IK(I)=0:GOTO 570
540 IK(I)=0:IF I=1 AND PL=0 THEN GOSUB 600:GOTO 570
550 FOR J=0 TO WA/(PL+1):IF INP(KE(I))=KD(I,0) THEN IK(I)=1
560 NEXT
570 IF IK(I)=1 THEN KY(I)=(KY(I)+1) MOD 2
580 IF AA(I)-AA(1-I)>30+PL*20 THEN GOTO 840
590 RETURN
600 LV=-(AA(1)>AA(0)+5):IK(I)=1-TK(LV,AA(I)-(GL-9+GX)):RETURN 570
610 PUT(128+AS(I)*16,135+(1-I)*64+QY(I)+QI(I)*8),C%(KP(I)),OR:RETURN
620 LINE(128+AS(I)*16,135+(1-I)*64+QY(I)+QI(I)*8)-STEP(15,15),0,BF:RETURN
630 PUT(0,0),C%,,0,0:RETURN
640 '----- 穴に落ちた -----
650 PUT(128,135+I*64+Y(I)),C%(I*540+PT(P)*90),PSET:Y(I)=Y(I)+5
660 FOR J=0 TO WA/1.8:IF Y(I)>SL(M,4) THEN FI(I)=2:Y(I)=SL(M,4)
670 NEXT:IK(I)=0:RETURN
680 PUT(128,143+I*64+Y(I)),C%(PT(P)*50+I*300+1100),PSET
690 LINE(128,159+I*64+Y(I))-STEP(15,YV(I)),0,BF
700 IF PL=0 AND I=1 THEN Y(I)=Y(I)-UL:YV(I)=UL:GOTO 740
710 Y(I)=Y(I)-2:YV(I)=2
720 FOR J=0 TO WA/(PL+.82):IF INP(KE(I))=KD(I,IN(I)) THEN INN(I)=1
730 NEXT:IF INN(I)=1 THEN INN(I)=0:IN(I)=IN(I)+1 AND 1:Y(I)=Y(I)-1:YV(I)=3
740 IF Y(I)<-5 THEN IK(I)=1:FI(I)=0:Y(I)=0
750 RETURN
760 '----- その他 -----
770 I$="":M=0:WHILE I$<>" ":I$=INKEY$:M=(M-(I$="3")) MOD 2:FOR J=0 TO 2
780 COLOR@(13,15+J)-(39,15+J),1-(J=M)*6:NEXT:WEND:MD(I)=M:RETURN
790 IF TMC=0 THEN MTM=TM:TMC=1
800 IF TM>18 THEN WA=WA+TM ELSE WA=WA+MTM/10+1
810 IF TM<=15 THEN PRINT "WA=";WA:END
820 TM=0:RETURN 410
830 '----- 決着 -----
840 IF PL=1 THEN FOR J=0 TO 100+WA*5:LOCATE 6,6+I*9:COLOR RND*6+1:PRINT T$(6+I):
NEXT:GOTO 900
850 COLOR 8-GC:LOCATE 6,6:PRINT T$(4+PL*2+I):TIM(MA)=TM:MA=MA+1
860 IF I=0 THEN FOR I=0 TO WA*100:NEXT:RETURN 220 ELSE IF I=1 THEN 900
870 FI(I)=3:IK(I)=0:COLOR 6:LOCATE 7,7+I*10:RETURN
880 LOCATE 6,6:PRINT T$(4+PL*2+I):MA=MA+1:RETURN
890 '----- ゲームオーバー -----
900 SCREEN 2,0:COLOR@(0,0)-(39,14),7:FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR I=0 TO 7
910 COLOR@(0,5)-(39,15),7-I:FOR J=0 TO WA*3+50:I$=INKEY$:NEXT J,I:SCREEN 3,2
920 IF RE=0 THEN RUN ELSE RE=RE-1+PL:COLOR 7-PL*7:LOCATE 16,10:PRINT "REST ";RE
930 CLS 2:SCREEN ,0:MA=MA-1+PL:FOR J=0 TO 1:LOCATE 15,15+J:PRINT T$(J+8):NEXT
940 GOSUB 770:CLS:IF M=1 THEN RUN ELSE IF PL=0 THEN RETURN 220 ELSE RETURN 200
950 '----- エンディング -----
960 FOR I=0 TO WA*3+50:COLOR@(0,5)-(25,16),RND*7:NEXT:SCREEN 0:CLS 3:COLOR 5
970 A$(0)=" ":A$(1)="■":FOR I=0 TO 2:PUT(0,0),C%(I*50+1100),PSET
980 FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:C$(I,K)=C$(I,K)+A$(-(POINT(J,K)>0)):NEXT K,J,I
990 FOR I=0 TO 4:LOCATE 11,I+17:PRINT USING "STAGE # :###.##";I+1;TIM(I)/15
1000 TTM=TTM+TIM(I):NEXT:LOCATE 12,23:PRINT USING"TOTAL :###.##";TTM/15:CLS 2
1010 FOR I=0 TO 15:LOCATE 10,I:PRINT C$(PT(P),I):NEXT:P=P+1 AND -(CO>0)*3
1020 ON CO GOSUB 1030:COLOR@(12,23)-(25,23),RND*7:GOTO 1010
1030 FOR I=0 TO WA*3:NEXT:ROLL ,8:PSET(639,RND*199),RND*7:RETURN
1040 '----- データ -----
1050 DATA 93025,4095,33017,3829,13392,3840,11352,2740,02227,2288
1060 DATA 11252,3237,41293,218,30003,240,41293,2735,62292,15
1070 DATA 000000000000000E003F007F80F680FF0070000D635EF7BE773C6312002B807
1080 DATA 000000000000000E003F007F80F680FF0070630DF7DE773E633C001180C7007
1090 DATA 000000000000E003F007F80F6A6FF7F70FF0C661E003E61BCE3D3C18180C0000
1100 DATA 3006780F780F1006E005F005A80AF80AD0020000C001E003E003C009200C7006
1110 DATA 180C3C1E3C1E180CE00BF005A804F80AD0020000C001E003E003C009200C7006
1120 DATA 0C181E3C1E3C0C18E00BF00BA805F80DD0020002C001E003E003C009200C7006
1130 DATA ■■,══,TTT,~~^,■■■,OOO,###,ヨEヨ,──
1140 DATA 3501150415, 3002150414, 5005130513, 4504120513, 4801120408
1150 DATA 3003140418, 3504160014, 2310100414, 4800250211, 3502111218
1160 DATA 1PLAY,2PLAY,EASY,HARD,CLEAR!,YOU LOSE･･･,1P WIN!,2P WIN!
1170 DATA TRY AGAIN,EXIT
```


★影さんっていうのは、あだ名ですか？だとしたら、本名を教えて！あとつぐ美さんの名字も。あっ、Dr.Dも…。(北海道旭川市・Mr. BroS16才)……【影：人の名前を尋ねるのなら、まず自分から名乗るのが当然だろう。君が教えてくれるのなら、私も考えよう。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



超大作アドベンチャー・ゲーム!?

ゆとともりのなかまたち

杉井　光

物語

平和な「らとのもり」は，森と水の神様「らと」の生み出す不思議議な水のおかげで，大変に豊かで美しい森でした。森のいちばんの勇者「ゆと」は，恋人の「せるる」といっしょに毎日楽しく暮らしていました。

ところがある日，「せるる」が何者かにさらわれてしまったのです。「ゆと」は恋人を助け出すために，再び冒険の旅へと立ちました…。

内容

アクティブAVGです。テンキーで「ゆと」を上下左右に動かして，森の中を探険し「せるる」を見つけてください。人（?）にはぶつかれば話ができます。メッセージはスペース・キーですすめます。またテンキーの[5]でその場をさぐります。

時々，戦闘になりますが，戦闘中はテンキーの[4]・[6]で左右に動き，スペース・キーでジャンプします。相手の頭を踏んづけるとダメージを与えられ，赤いゲージを0にすれば勝ちです。

頭以外のところにぶつかると（ダメージは与えられますが），右下の「ゆと」がひとつ減ります。水に落ちたり「ゆと」がなくなると死んでしまい，最初からやり直しです。

それでね

88の「WeLCome To Green WooD」というゲームを最初はマネして作ったのだけど……できてみたら全然違う感じになってしまった。長いけど，それなりに自信作です。とくにセリフとか，画面処理とか謎とか(ちょっとむずかしいのと，鬼のよーにむずかしいのがある)。グラフィックもお気に入りです。

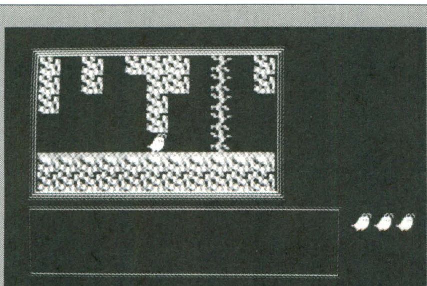
戦闘は最初は敵が強くて勝てないでしょうが，「端で待っててタイミングよく垂直ジャンプ」戦法で，最初のほうの敵には勝てるでしょう。最後の敵は，自分も一度くらいしか勝ったことがないという……。

とにかく，難易度の高いゲームです。がんばってね。

CHECKER FLAG

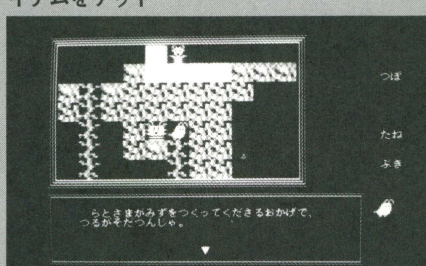
つぐ美：きゃ～かわいい♥センス抜群だわっこのアドベンチャー・ゲーム。

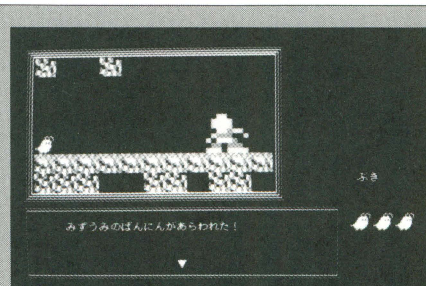
Dr.D：うむ，このリストの短さでこれだけのストーリー性を持たせておるし…かなり良い作品じゃな。ただセリフがバレないようにとの配慮じゃろうがDATAの入力が大変じゃのぅ。せめてチェックサムくらいは欲しかったかの…。



▲《写真1》キャラがとってもカワイイアドベンチャー

▼《写真2》いろんな人と話して情報やアイテムをゲット





▲《写真3》あっ湖の番人だぁ…無事に通れるかなぁ？

★冬休みにVisual Basicで1年間かけて作ったゲームがとうとう完成！が，いざロードするとメモリ不足で動かない！（埼玉県和光市・西川鉄央15才）……【**編**：よし，つぎは容量アップだ。**影**：ロードしたらバグってたりして。**編**：性格変わりました？**つぐ美**：昔からよ。】

ゆとともりのなかまたちのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1320
20 '
30 I0=INP(224):I1=INP(225):VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(I1=254)-(I0=251)
40 ON -(I0=223) GOTO 1200:ON -((VX<>0) XOR (VY<>0))+1 GOTO 30
50 V=X+VX:W=Y+VY:A=MP(X,Y):B=MP(V,W):ON -(B=8) GOTO 1260
60 ON -(B=1 OR B=2) GOTO 190:ON -(B=0 OR B=5 OR B=6 OR B=9)+1 GOTO 30
70 ON -(VY<0 AND A<>5 AND FL(30)=0) GOTO 30:ON -(VX=0) GOTO 80:M=-(VX>0)
80 ON -(I0=251 AND B=6) GOTO 30:PUT(192+VX*32,80+VY*16),C(0,M),PSET
90 PUT(192,80),C(0,MP(X,Y)+2),PSET:ON -(VX<>0)-(VY<>0)*2 GOTO 100,130
100 GET(32-(VX>0)*32,16)-STEP(319,111),SC:PUT(32-(VX<0)*32,16),SC,PSET
110 FOR I=-4 TO 2:PUT(32-(VX>0)*320,80+I*16),C(0,MP(X+VX*6,Y+I)+2),PSET
120 NEXT:HH=HH-(FL(24)=1):GOTO 150
130 GET(32,16-(VY>0)*16)-STEP(384,95),SC:PUT(32,16-(VY<0)*16),SC,PSET
140 FOR I=-5 TO 5:PUT(192+I*32,16-(VY>0)*96),C(0,MP(X+I,Y-1+VY*4)+2),PSET:NEXT
150 X=V:Y=W:A=MP(X,Y):B=MP(X,Y+1):ON -(EM(X,Y)>0) GOTO 190:ON -(A=6) GOTO 730
160 ON -((B>0 AND B<9 AND (B<>6 OR FL(24)>1)) OR FL(30)=1 OR A=5) GOTO 30
170 VY=1:VX=0:GOTO 50
180 '
190 ON EM(V,W) GOTO 210,230,240,260,280,320,360,380,390,400,410,420,30,430,160
200 VY=1:ON EM(V,W)-15 GOTO 440,450,460,520,540,550,560,580,600,650,700,720
210 ON FL(1) GOTO 220:M$=ME$(1):GOSUB *PR:FL(1)=FL(27):GOTO 30
220 M$=ME$(2):GOSUB *PR:IT=2:GOSUB *LI:IT=1:GOSUB *GI:FL(1)=0:FL(6)=2:GOTO 30
230 M$=ME$(3):GOSUB *PR:GOTO 30
240 ON FL(3) GOTO 250:M$=ME$(4):GOSUB *PR:FL(3)=1:GOTO 30
250 M$=ME$(5):GOSUB *PR:MP(X-1,Y)=0:EM(X-1,Y)=0:GOSUB *SC:GOTO 30
260 ON FL(12) GOTO 270:M$=ME$(6):GOSUB *PR:GOTO 30
270 M$=ME$(7):GOSUB *PR:MP(12,32)=5:GOSUB *SC:GOTO 30
280 ON FL(5) GOTO 290,300,30,310:M$=ME$(8):GOSUB *PR:GOTO 30
290 M$=ME$(9):GOSUB *PR:FL(6)=1:GOTO 30
300 M$=ME$(10):GOSUB *PR:IT=2:GOSUB *GI:FL(5)=3:GOTO 30
310 M$=ME$(11):GOSUB *PR:FL(5)=3:GOTO 30
320 ON FL(6) GOTO 330,340,350:M$=ME$(12):GOSUB *PR:FL(5)=1:GOTO 30
330 M$=ME$(13):GOSUB *PR:FL(5)=2:GOTO 30
340 M$=ME$(14):GOSUB *PR:FL(6)=3:FL(5)=4:GOTO 30
350 M$=ME$(15):GOSUB *PR:GOTO 30
360 ON FL(7) GOTO 370:M$=ME$(16):GOSUB *PR:IT=3:GOSUB *GI:FL(7)=1:GOTO 30
370 M$=ME$(17-(FL(18)=4)):GOSUB *PR:GOTO 30
380 F=0:N=19:GOTO *FI
390 M$=ME$(21+(FL(18)=4)):GOSUB *PR:GOTO 30
400 F=3:N=22:GOTO *FI
410 M$=ME$(24+FL(11)):GOSUB *PR:FL(11)=1:GOTO 30
420 F=2:N=26:GOTO *FI
430 F=4:N=27:GOTO *FI
440 M$=ME$(28):GOSUB *PR:COLOR=(0,4095):X=31:Y=35:GOSUB *SC:COLOR=(0,0):GOTO 40
450 M$=ME$(31):GOSUB *PR:GOTO 30
460 ON FL(18) GOTO 470,480,480,500:M$=ME$(32):GOSUB *PR:FL(18)=FL(29):GOTO 30
470 M$=ME$(33):GOSUB *PR:IT=4:GOSUB *LI:FL(18)=2:GOTO 30
480 M$=ME$(30):GOSUB *PR:MP(62,39)=0:MP(63,39)=7:FOR I=39 TO 68:FOR J=40 TO 73
490 A=MP(J,I):MP(J,I)=A-(A=6)*3:NEXT J,I:GOSUB *SC:FL(18)=4:GOTO 30
500 M$=ME$(29):GOSUB *PR:MP(62,39)=7:MP(63,39)=6:FOR I=39 TO 68:FOR J=40 TO 73
510 A=MP(J,I):MP(J,I)=A+(A=9)*3:NEXT J,I:GOSUB *SC:FL(18)=3:GOTO 30
520 ON FL(19) GOTO 530:M$=ME$(34):GOSUB *PR:IT=7:GOSUB *GI:FL(19)=1:GOTO 30
530 M$=ME$(35):GOSUB *PR:GOTO 30
540 F=1:N=36:GOTO *FI
550 M$=ME$(38+(FL(21)>4)-(FL(21)>8)*26):GOSUB *PR:FL(21)=FL(21)+1:GOTO 30
560 ON FL(34) GOTO 570:M$=ME$(39):GOSUB *PR:GOTO 30
570 M$=ME$(40):GOSUB *PR:IT=9:GOSUB *LI:IT=10:GOSUB *GI:GOTO 30
580 ON FL(23) GOTO 590:M$=ME$(41):GOSUB *PR:IT=9:GOSUB *GI:FL(23)=1:GOTO 30
590 M$=ME$(42):GOSUB *PR:GOTO 30
600 ON FL(24) GOTO 610,640:M$=ME$(43):GOSUB *PR:FL(24)=1:GOTO 30
610 ON -(HH-HK>120) GOTO 620:M$=ME$(44-(HK>0)):GOSUB *PR:HK=HH:GOTO 30
620 M$=ME$(46):GOSUB *PR:FOR W=0 TO 12000:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
630 M$=ME$(47):ON -(I0+I1<510) GOSUB *PR:NEXT:M$=ME$(48):GOSUB *PR:FL(24)=2
640 M$=ME$(49):GOSUB *PR:GOTO 30
650 ON FL(25) GOTO 660,690:M$=ME$(50):GOSUB *PR:FL(25)=1:GOTO 30
660 M$=ME$(55):GOSUB *PR:ON -(FL(28) AND FL(32) AND FL(33))+1 GOTO 30
670 M$=ME$(52):GOSUB *PR:FOR I=45 TO 53:MP(22,I)=5:NEXT:GOSUB *SC:FL(25)=2
680 IT=3:GOSUB *LI:IT=7:GOSUB *LI:IT=8:GOSUB *LI
690 M$=ME$(51):GOSUB *PR:GOTO 30
700 M$=ME$(56):GOSUB *PR:COLOR=(5,&H77F):COLOR=(1,&HF0):SCREEN ,,,2:GOSUB 800
710 COLOR=(5,&HF0F):COLOR=(1,&H55F):SCREEN ,,,1:OUT &H68,8:GOTO 30
720 M$=ME$(64):GOSUB *PR:LE=3:Y=Y+1:GOSUB 1570:GOTO 30
730 ON -(MP(X,Y)=6 AND FL(24)=2) GOTO 160:SCREEN ,0:COLOR 2:LOCATE 8,20
740 PRINT "ゆとは、しんじゃった。";:GOSUB 800:SCREEN ,,1:FOR I=0 TO 69
750 FOR J=0 TO 73:MP(J,I)=POINT(J*4,I*2):NEXT J,I:SCREEN ,,0:GOSUB 1530
760 RESTORE 2240:FOR I=1 TO 26:READ A,B:EM(A,B)=I:NEXT:GOTO 30
770 *PR
780 FOR I=1 TO LEN(M$):LOCATE 8+(I MOD 22)*2,INT(I/22)+19:C=ASC(MID$(M$,I,1))
790 C=C-40:PRINT KI$+KMID$(KN$,C,1);:FOR W=0 TO 300:NEXT W,I
800 PRINT:C=2:COLOR 7:WHILE INP(&HE9)=191:WEND:WHILE INP(&HE9)<>191:W=W+1
810 LOCATE 30,23:PRINT KI$+KMID$("▽▼",C,1);:IF W>200 THEN C=5-C:W=0
820 WEND:CLS:RETURN
830 *GI
840 LOCATE 8,20:COLOR 5:PRINT IT$(IT);"をてにいれた。";:GOSUB 800
850 FL(25+IT)=1:LOCATE 63,4+IT:COLOR 7:PRINT IT$(IT);:RETURN
860 *LI
870 LOCATE 8,20:COLOR 5:PRINT IT$(IT);"をうしなった。";:GOSUB 800
880 FL(25+IT)=0:LOCATE 63,4+IT:PRINT SPC(14);:RETURN
890 *FI
900 GO=0:FOR W=0 TO 4:GET(64,16)-STEP(319,111),SC:PUT(32,16),SC,PSET
910 FOR I=-4 TO 2:PUT(352,80+I*16),C(0,MP(X+6+W,Y+I)+2),PSET:NEXT I,W
920 M$=ME$(57+F)+ME$(62):BX=284:MX=BX:BY=64+(F=4)*8:MY=BY:BW=0:BH=3+F*2
930 BC=INT(F/2):PUT(BX,BY),B(0,BC):GOSUB *PR:M$=ME$(N):GOSUB *PR
940 FOR I=0 TO BH*2:FOR W=0 TO 300:NEXT
950 LOCATE 3+I,18:COLOR 2:PRINT "■";:NEXT:COLOR 7:FX=32:FY=80
960 I0=INP(&HE0):I9=INP(&HE9):VX=(I0=239)-(I0=191):V=FX+VX*12
970 VX=VX*-(V>31 AND V<321):V=FX+VX*8:ON -(VY=0) GOTO 990
980 W=FY+VY*4:IF W<16 THEN VY=1 ELSE IF W>80 THEN VY=0
990 ON -(LE<1) GOTO 730:IF I9=191 AND FY=80 THEN VY=-1
1000 ON -(VX=0 AND VY=0) GOTO 1020:N=M:ON -(VX=0) GOTO 1010:M=-(VX>0)
1010 W=FY+VY*4:PUT(V,W),C(0,M):PUT(FX,FY),C(0,N):FX=V:FY=W:GOTO 1020
1020 WA=WA-1:ON -(WA>0) GOTO 960:ON F+1 GOTO 1030,1030,1040,1040,1060
1030 IF BX=MX THEN WA=3-F:MX=FX:GOTO 1120 ELSE BV=SGN(MX-BX)*4:GOTO 1120
1040 W=BY+BW:IF W<16*(5-F) THEN BW=4 ELSE IF W>64 THEN BW=0
1050 IF RND<.1 AND BY=64 THEN BW=-2:GOTO 1030 ELSE 1030
1060 IF BX=MX AND BY=MY THEN WA=2:MX=INT(RND*40)*4+160:MY=TY+16:GOTO 1120
1070 BV=SGN(MX-BX)*2:BW=SGN(MY-BY)*2:TV=TV+.5:ON -(TX=0 AND RND<.2) GOTO 1120
1080 IF TX=0 THEN TX=320:TY=FY-8:TV=1:PUT(TX,TY),B(0,3)
1090 V=TX-TV:ON -(V>0) GOTO 1100:PUT(TX,TY),B(0,3):TX=0:GOTO 1120
1100 PUT(V,TY),B(0,3):PUT(TX,TY),B(0,3):TX=V:AX=ABS(TX-FX+16):AY=ABS(TY-FY+8)
1110 IF AX<36 AND AY<16 THEN PUT(TX,TY),B(0,3):TX=0:AX=39:GOTO 1150
1120 PUT(BX+BV,BY+BW),B(0,BC):PUT(BX,BY),B(0,BC):BX=BX+BV:BY=BY+BW
1130 AX=ABS(BX-FX+16):AY=ABS(BY-FY+8):ON -(AX<42 AND AY<20) GOTO 1150
1140 ON -(BH<0) GOTO 1180:GOTO 960
1150 ON -(BY-FY>-8 AND AX<38) GOTO 1160:PUT(461+LE*32,144),C(0,1):LE=LE-1:WA=4
1160 BH=BH+(FL(35)=1 AND (FL(31)=1 OR F<4)):LOCATE 5+BH*2:PRINT "  ";:VY=-1
1170 MX=MX*-(F=4)-(352-MX)*(F<4):GOTO 1140
1180 LOCATE 8,23:PRINT"てきをたおした！":GOSUB 800
1190 IT=4:ON -(F=3) GOSUB *GI:GOSUB *SC:FL(EM(X,Y))=1:EM(X,Y)=0:GOTO 30
1200 '
1210 IF EM(X,Y)=13 AND FL(30)=0 THEN IT=5:GOSUB *GI:GOTO 30
1220 IF EM(X,Y)=15 AND FL(31)=0 THEN IT=6:GOSUB *GI:GOTO 30
1230 IF MP(X,Y)=6 AND FL(26)=1 THEN LOCATE 8,21:IT=8 ELSE 1250
1240 PRINT IT$(1);"に";IT$(8);"をいれた。";:GOSUB 800:GOSUB *GI:GOTO 30
1250 LOCATE 8,21:PRINT"べつになにもないよ。";:GOSUB 800:GOTO 30
1260 '
1270 M$=ME$(53):GOSUB *PR:FOR I=0 TO 7:COLOR@(40,0)-(79,24),7-I:FOR J=0 TO 109
1280 LINE(J*8+I,0)-(J*8+I-200,199),0:NEXT J,I:WIDTH 80:M$=ME$(54):GOSUB *PR
1290 COLOR 0:LOCATE 36,12:PRINT"おしまい。";:COLOR 7:FOR W=0 TO 10000:NEXT
1300 FOR I=0 TO 7:COLOR@(36,12)-(46,12),I:FOR W=0 TO 1000:NEXT W,I:WHILE 1:WEND
1310 '
1320 SCREEN 0,2,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,1:COLOR
1330 DEFINT A-Z:CLS 3:COLOR=(3,&HA00):COLOR=(1,&H55F)
1340 DIM C(200,20),MP(73,69),EM(73,69),FL(50),B(800,3),SC(8000),ME$(70),IT$(11)
1350 FOR I=0 TO 10:A=-((I=2) OR (I>4 AND I<10)):ON A+1 GOSUB 1370,1390
1360 GET(0,0)-(31,15),C(0,I):NEXT I:CLS 2:GET(0,0)-(31,15),C(0,11):GOTO 1410
```

★影さん、つぐ美さん、カゼひきませんか？編集部の皆さん倒れないでくださいね！（山梨県甲府市・SHO20才）……【影：ハックション。つぐ美：だいまお〜。影：？。カゼかな〜。つぐ美：クシュン。だれか私の噂をしているのね。人気者はつらいわね。影：？】

```
1370 FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR H=0 TO 15:C=VAL(MID$(A$,H+1,1))
1380 LINE(H*2,J)-STEP(1,0),C:NEXT H,J:RETURN
1390 READ A$:FOR J=0 TO 7:FOR H=0 TO 7:C=VAL(MID$(A$,J*8+H+1,1))
1400 LINE(H*4,J*2)-STEP(3,1),C,BF:NEXT H,J:RETURN
1410 CLS 2:GET(0,0)-(31,15),C(0,11):FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 63
1420 LINE((J MOD 8)*8,INT(J/8)*4)-STEP(7,3),VAL(MID$(A$,J+1,1)),BF
1430 NEXT:GET(0,0)-(63,31),B(0,I):NEXT:CLS 2
1440 RESTORE 1920:FOR I=0 TO 69:FOR J=0 TO 73:MP(J,I)=3:NEXT J,I
1450 FOR I=0 TO 63:READ A$:FOR J=0 TO 31:C=ASC(MID$(A$,J+1,1))-48
1460 C$=RIGHT$("0"+OCT$(C),2):B=VAL(LEFT$(C$,1)):C=VAL(RIGHT$(C$,1))
1470 MP(5+J*2,4+I)=B:MP(6+J*2,4+I)=C:NEXT J,I:SCREEN ,,1:FOR I=0 TO 69
1480 FOR J=0 TO 73:LINE(J*4,I*2)-STEP(3,1),MP(J,I),BF:NEXT J,I
1490 FOR I=1 TO 27:READ A,B:EM(A,B)=I:NEXT:READ A$,B$,C$:KN$=A$+B$+C$
1500 FOR I=1 TO 64:READ ME$(I):NEXT:KI$=KNJ$("1B4B")
1510 FOR I=1 TO 10:READ IT$(I):NEXT
1520 LOCATE 28,12:PRINT"ゆと と もりのなかまたち";:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND
1530 SCREEN ,0,0:CLS 3:LINE(28,14)-(388,128),7,B:LINE(24,12)-(392,130),6,B
1540 LINE(20,10)-(396,132),4,B:LINE(16,8)-(400,134),3,B:OUT &H68,8
1550 LINE(16,140)-(480,199),3,B:LINE(20,142)-(476,197),4,B
1560 X=6:Y=66:M=1:LE=3:WIDTH 80,25:CONSOLE 18,7:FOR I=1 TO 35:FL(I)=0:NEXT
1570 FOR I=1 TO 3:PUT(461+I*32,144),C(0,1),PSET:NEXT:MP(67,5)=8:HH=0:HK=0
1580 *SC
1590 FOR I=-4 TO 2:FOR J=-5 TO 5:PUT(192+J*32,80+I*16),C(0,MP(X+J,Y+I)+2),PSET
1600 NEXT J,I:PUT(192,80),C(0,M),PSET:RETURN
1610 DATA 0000000000000000,0044044000000000,0430403400000000,0400400400000000
1620 DATA 0400776660000000,0007777766000000,0007070766000000,0007070776600000
1630 DATA 0007777776600000,0007777777660000,0007777777766030,0000777777766443
1640 DATA 0000777777766030,0000007777660000,0000004404430000,0000000400430000
1650 DATA 0000000000000000,0000000004404400,0000000043040340,0000000040040040
1660 DATA 0000000666770040,0000006677777000,0000006670707000,0000066770707000
1670 DATA 0000066777777000,0000667777777000,0306677777777000,3446677777770000
1680 DATA 0306677777770000,0000666777700000,0000344044000000,0000340040000000
1690 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1700 DATA 0000430000340000,0004304004034000,0003406776043000,0000367777630000
1710 DATA 0006770770776000,0000670770760000,0000077777700000,0000077007700000
1720 DATA 0000007007000000,0346700770076430,0003467607643000,0000346764300000
1730 DATA 0000034676430000,0000346764300000,0000034676430000,0000346764300000
1740 DATA 0034400000044300,0000340000430000,4440040000400444,0334040000404330
1750 DATA 0034677777764300,0034670770764300,0034670770764300,3467770770777643
1760 DATA 0034677777764300,0034677007764300,3467777007777643,0034677777764300
1770 DATA 0000000000000000,0034677777764300,0000000000000000,0034677777764300
1780 DATA 6206200062021062216200620062622120216206262021061626262202162621
1790 DATA 4343343334343434346443430364624120236236262021061626262202162621
1800 DATA 4304300004343043000343000003400000340000434334003043034000043000
1810 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1820 DATA 7777777177777711777771117777111177771111777111117711111171111111
1830 DATA 0022220000000000,0222222000000550,2222222200005005,2266222200050005
1840 DATA 0606626620500005,0606626221000005,0666622220000005,0066032020000550
1850 DATA 0033343300055000,0334444433100000,3344444444350000,3407777700405000
1860 DATA 0010444430000500,0501344443100500,0550033043050500,0000003003005500
1870 DATA 0011000001751000015110000011311001333001104443000330333011101111
1880 DATA 7000020007762000076266000622722000267622026772200067760006706760
1890 DATA 0700701015005101105710011015001111000101103403010003000000000000
1900 DATA 0000000000777662062006206072007660220762060062000067762000000000
1910 '
1920 DATA KK03K0K30K303HK3K0KK3HHK0Kh00000,HH00K0H303000H03003H0H0H03h00000
1930 DATA H000000000000000000H0003h00000,00080000000h0000000000000h00000
1940 DATA 004T00000000000000000000000000000,000H0000000h00000000000000nfffff
1950 DATA 00000000000000000000000000nfffff,000000000000004T00000000000oooogo
1960 DATA 0000000000000H0000000000000KKcK,00000000000000000000000000000KcH
1970 DATA 0000¥TTTTTTX00000000000000000003c0,0200X03KHKHX00000000000000000000'0
1980 DATA 4olTP00H000X0000000TP000000000'0,033K000000hTU004T003000000000'0
1990 DATA 00000000003M700H000000000000000'0,0000000000000500000000070000000'0
2000 DATA 000000700000500000000000000000'0,0044400000000500000000000000000'0
2010 DATA 000SP000000050h00000000000@000'0,004HL04UTTTTT0000700h0000¥P000'0
2020 DATA 000MH00MK33H000000000000000[H000'0,004ML00500370007000000000¥SH000'0
2030 DATA 080MH005000000000000000000[KH000'0,0TTMLTTTTTTTTTTTUTTTTT¥TKK0000'0
2040 DATA 4KKMK0003KH000K0HM3K3H[KK30000'0,303MH70003007030050H00X0000000'0
2050 DATA 000mH000h00000000050000X0000000'0,0005000000004444454000X0020000'0
2060 DATA 000000000003SSSSTS4T4¥TTTP000'4,000500000h007oooooo3H3[H3KK000'S
2070 DATA 0005000000007000007300XH0HKffffK,000E000000007000007000X000KNffcK
2080 DATA 000TT¥lP004T7000007000X0000KKcKH,0000K[30000H7000007000X00007ocH0
2090 DATA 00000X30000070000070TPX05TU07c00,10000X30TP007oooho000X05050G'00
2100 DATA 4T¥TPX00300000000000000T¥T04Woc00,00X3LP000000000@0000000X0003H'00
2110 DATA 00X03H000000040TUTTP000X00000'04,0TTX0H000000000P0MHH00¥TP00000'03
2120 DATA 03HX0000004000LP50000[KNfffffffc,030Z00000USP000050000X0KNffffffK
2130 DATA 000TUP000MHH0T0050000X0KKfffffKK,0003M0400M00P00050TTTX0HKKNfcKKK
2140 DATA 000050SP0H00005P503K3X000KKfKKKK,000054KL0H00005LU00H3X00003f3K3K
2150 DATA 4TTUTSHH0H00005K50003TTU000f0H30,0H3MH3hH0LTTTTTH50P03K05000f0000
2160 DATA 000500h0003KKKKMTTH00H45000f0000,000500i0000KHKKMH300003TT¥0f0000
2170 DATA 0T0504ooTP0K0KHM0000000KK[0f0000,4KTTUSKKH00K8HHM000000000X0f0000
2180 DATA 3KKKMKKK0003MHH500000004PX@f0010,0HKK53@K04P350H500000000LTPf004U
2190 DATA 00HH53UK00005005TTTTTP003KNfffcM,0000505K00005005KH3HK0000KKfffKM
2200 DATA 2000505K000050053000H00000KKcKKM,4TTTUTTKT0¥TTTTU000004TP00KH'005
2210 DATA 333K53KH00[KK0KM000000KKH030'005,330K53300¥SHH035TTTT00000000'005
2220 DATA 300H50000[O0H00533K00000TU00'005,000H5000¥SO000050000T4TTKLX0'005
2230 DATA 00005000[KO100050000002KKKVffffK,TTTTTTTTSKOolTTTTTTTTTTKKKKfffcK
2240 DATA 6,60,17,57,12,45,11,35,28,66,50,66,66,56,37,57,57,56,31,38,29,55,24
2250 DATA 50,63,67,58,8,40,49,12,23,57,22,61,39,8,15,20,22,11,7,35,41,6,39,56
2260 DATA 31,18,53,7,26,65,14
2270 DATA あいーうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひふへほ
2280 DATA まみむめもや?ゆ!よらりるれろわ。ん、をがぎぐげござじずぜぞ
2290 DATA だでどばびぶべぼぱぴぷぺぽゃ・ゅっょ
2300 RESTORE 2270:READ A$,B$,C$:KN$=A$+B$+C$:KI$=KNJ$("1B4B"):Q$=CHR$(&H22)
2310 INPUT A$:INPUT L:PRINT L;"DATA ";Q$;:FOR I=0 TO KLEN(A$)-3
2320 PRINT CHR$(&H28+KINSTR(KN$,KI$+KMID$(A$,I+2,1)));:NEXT:PRINT Q$::END
2330 DATA "GGG/1x25¥]4C<r]0+K8¥0QP726>1K7g[","K+m*V+S"
2340 DATA "U>5K_Lf^<2{=2k5W/0bl]<W_9k<¥ex["
2350 DATA "4C51D>/5?+gSK*]m-6=O{=+-¥?U>/6=PU?2O?+3m?[","9-0]6¦-_B.?*["
2360 DATA "4C-.@D]mYr-C*e>_*VK7[m40@02X=+W]=6:^:/5?+>[","*?:]<T+¥17B.["
2370 DATA "L'CH-@+WC_]*:6Ck¥?T[*?HV@601¦-L_?+C[n0L:+[","?@TSep¥11?5+{=+{=T["
2380 DATA ";¦{>*¥:]4C/0Bl<r^0{=1=]*+<^?a{=2XWQ","*V_>[**]7{1V6:["
2390 DATA "/+U]*?H{=Wk[*{;@0L5¥_+Wkl]N6O{=1=3Y{=]+{=2¥B.0Q"
2400 DATA "?@+S/+U]6c>;z-khS{=+{=4+S","r0{]1z-[","/+U]1g<6=Wk["
2410 DATA "Z:6DN+e¥5[d42U+?U]*bWT[++EV¦-@?Wg[","<VD++B.[","<yyy<VD:C6+B.["
2420 DATA "Lf-L@+1:3Xn]/X^:/6=0U@6YS","Lf]?2?{;x{:B.["
2430 DATA "M4-'6@]7c2-K+<Vo>_+W¥k[7c+?*]M4-@+3?+0?*yyy[","K:n0_P{=1:?[6BS"
2440 DATA "yyy8WWDyyyU>_yyy[","Lf-L@DO-+{:QM06]U>5K_/>6::0UOC_6f¥lW¥k{=["
2450 DATA "9X_*Xn]=¥2-6¥l¥@+3W9-T[","GG]7+O¥C0'DO-r7C>4Y@/2{;K{:g["
2460 DATA "PDV1=6K{:0yyy606]Z:6O8WW^*+6=+W[Z:7Z3@DR0¥S","t0{","*3WC0+Q"
2470 DATA "6NWC0+Q","*C]-.CH-@*WC_]U>5KC=¥2-6¥l¥k[*940ULf_-KXW¥k["
2480 DATA "7+O¥C0'_]mYr-@>UX;x{:¥k[4K{:?*yyy[","4+<D*V_>-S/¥@1WT["
2490 DATA "T21¦e¥^:/8:B.[D+]4X]6¦-E¥B[","9-9-]U>5KTV<T+p1_]OVCm40@*W¥k{=["
2500 DATA "--U*S44D]C-.¥k[>/5?+h[--U*S",";¦-m]cn+C>4Y?¥kT["
2510 DATA "yyy-c0?+H6@]U>C+¥81_025X=W¥k[lO]n0@DL<3UX?+T["
2520 DATA "8WW5¥^5U{:P<D]9U^>¥l@b:>0yyy[","/P]K+D@+0UC=_L170[F¥F¥]Z0VK6:]4X^["
2530 DATA "*?:]p1OO:f@5_7CQ4C=_L^Z:6C0XC>4@O{=1?T[p1^2XWT[","_¥n{=B["
2540 DATA "Z:6DLfC.17s*>k[Lf*W1P:12aV_l1WT-@6z'¦-6?+0Q","T6]KfDD6V4Lk[+3S"
2550 DATA "O{>1:.YS","T6]<'DN+9-k[","kK{=PXS","T6]N¥1¦0+l¥k[","/K.O16^<2XT["
2560 DATA "94C_3]mYr-_<W^1{=6K{:C[K:<W_9k=n++3myyy[","T0{:]O>@Om{=["
2570 DATA "K*]:B>Lf>EV¦-_*WCQex*]7a@<W_9k<Z[","**]R>]*+:0{:S"
2580 DATA "R>D<+@]8WW^:73k6:[606]U>_6¥k+K]4COV_m-?WC0]kX@OZ0U?+yyy["
2590 DATA "<WC:BD]OVC+;n¥-.@60?+CT[",";f^L8=*bWZ["
2600 DATA "Lf-LCn¥@¥","C-.¥C1¦e¥","mYr-C=6:","mYr-","U>","_*UZX:S"
2610 DATA "k+e?CD]??<CH6?¥k[9X_6N6=W¥kTyyy[","1X+?Lf_?_X=2Wyyy["
2620 DATA つぼ,おかね,ざこ,すいもんのかぎ,つばさ,いんせき,たね,みず,てがみ,ぶき
```

★バレンタインデーなんてチョコ会社の宣伝なのだ！チョコをもらったからって甘い顔するな！愛とはそんな甘いもんじゃねえぜ！（栃木県宇都宮市・**力もち22才**）……【**影**：たとえ義理でも、チョコは甘い〜。女性のみなさん、チョコを待ってま〜す。】



PC-9801シリーズ

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



暗黒の洞窟から早く脱け出そう

暗黒(あんこく)の洞窟(どうくつ)

福崎　忠彦

内容

洞窟から脱出するゲームです。

遊びかた

まず，最初から始めるときは，セーブ時のファイルを選び，ロードするときは，ロードするファイルを選びます。

真ん中に表示される○がプレイヤーです。左にあるSはセーブ・ポイントで，ここへ来ればいつでもセーブできます。

プレイヤーをテンキーで操作し，出口を目指してください。

セーブするときや，ボタンを押すときに出るコマンドは，テンキーの上下でカーソルを動かし，スペース・キーで決定，ESC キーでキャンセルです。

プログラム

機種により，1040行のWTのウエイト値を変更し，スピードを調整してください。286の12MHzで700です。

キャラクターは，スクロール速度を速くするため，テキストにしてありますが，速い機種の人は，グラフィックに変更してみてください。

マップデータは半分に圧縮してあるので，改造は難しいと思います。

苦労した点

このゲームでは，二つのキーを同時に押して，ジグザグの道をスムーズに進めますが，その処理を作るのに苦労しました。

●**参考にしたもの**

スタークルーザーの地上シーン

《第1表》キャラクター

○	プレイヤーです。
■	普通の壁です。通れません。
S	セーブ・ポイントです。セーブ&ロードが行なえます。
●	ボタンです。押すと，動く壁を動かせます。
□	ボタンを押して動かせます。
∧∨<>	動く床。上に乗ると自然に動き出し，矢印の向きに逆らって動くことはできません。
@	ワープ・ゾーンです。別の場所へワープします。
≠	出口のはしごです。ここを目指します。

《第2表》変数表

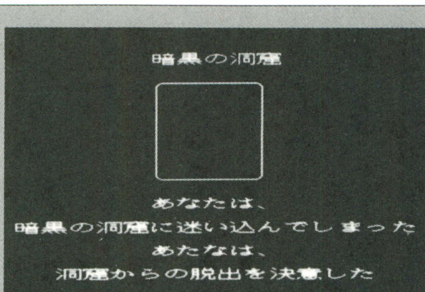
WT	ウエイト
MP$(63)	マップデータ
CM$(2)	コマンドデータ
BX(20),BY(20)	ボタンの座標
WX(20,1),WY(20,1)	ボタンで動く壁の座標
WPX(7,1),WPY(7,1)	ワープゾーンの座標
PX, PY	プレイヤーの座標

CHECKER FLAG

編：パズル要素の入った迷路ものですね。

つぐ美：なんだか画面がテキストだけでさみしいわねぇ…。

Dr.D：本人も言っておるが，上級者はグラフィックをつけてみたりという改良にチャレンジしてみてくれたまえ。



▲《写真1》テキストタイプの迷路ゲームだぞ

▼《写真2》一方通行の床などがあって結構ムズい





▲《写真3》洞窟内にはいろんな仕掛けがあるのだ…

★OFコーナーの上に自分のプログラム，下には自分のOFが載ったという人はいるのでしょうか？なんでも知ってる影さん覚えてる？(兵庫県神戸市・TIR13才)……【影：いないと思うけど…。さては君は知ってるな。知っている人がいたらレポートください。宿題。】

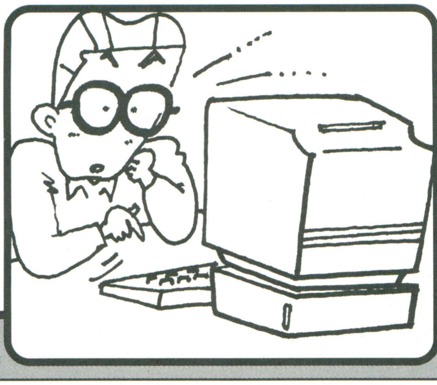
```
1 'save "dokutu
1000 ' ==========                暗黒の洞窟                ==========
1010 ' ==========    Programed By Tadahiko Fukuzaki    ==========
1020 '
1030 ' ======== 初期設定 ========
1040   CLEAR,&HA000:DEFINT A-Z:WT=700
1050   COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 16,9,0,1:CLS 3
1060   COLOR 6:LOCATE 15,4:PRINT "暗黒の洞窟";:COLOR 7
1070   LOCATE 15,6:PRINT "╭──────╮";
1080   FOR I=0 TO 6:LOCATE 15,7+I:PRINT "│      │";:NEXT I
1090   LOCATE 15,14:PRINT "╰──────╯";
1100   LOCATE 10,16:PRINT "しばらくお待ち下さい"
1110   DIM MP$(63),CM$(2),BX(20),BY(20),WX(20,1),WY(20,1),WPX(7,1),WPY(7,1)
1120   DEF FNMP$(X,Y)=MID$(MP$(Y),X+1,1)
1130   DEF FNWALL(X,Y)=(FNMP$(X,Y)="■" OR FNMP$(X,Y)="ロ")
1140   FOR J=0 TO 63:READ A$:MP$(J)="":FOR I=0 TO 31
1150   A=ASC(MID$(A$,I+1,1))-&H40
1160   MP$(J)=MP$(J)+MID$(" ■^v<>",A¥8+1,1)+MID$(" ■^v<>",A MOD 8+1,1):NEXT I,J
1170   FOR I=0 TO 20:READ BX(I),BY(I),WX(I,0),WY(I,0),WX(I,1),WY(I,1)
1180   MID$(MP$(BY(I)),BX(I)+1)="・":MID$(MP$(WY(I,0)),WX(I,0)+1)="ロ":NEXT I
1190   FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 1:READ WPX(I,J),WPY(I,J)
1200   MID$(MP$(WPY(I,J)),WPX(I,J)+1)="@":NEXT J,I
1210   MID$(MP$(31),30+1)="S":MID$(MP$(55),7+1)="キ":CLS
1220 '
1230 ' ======== タイトル ========
1240   CM$(0)="最初から":CM$(1)="ロード"
1250   CM.N=2:GOSUB *COMMAND:IF CUR=-1 THEN 1250
1260   IF CUR=1 THEN GOSUB *LOAD.:IF CUR=-1 THEN 1240 ELSE 1360
1270   LOCATE 8,16:PRINT "どのファイルを使いますか";
1280   CM$(0)="ファイル1":CM$(1)="ファイル2":CM$(2)="ファイル3"
1290   CM.N=3:GOSUB *COMMAND:IF CUR=-1 THEN 1240
1300   FILE=CUR+1
1310   LOCATE 15,16:PRINT "あなたは、";
1320   LOCATE 5,18:PRINT "暗黒の洞窟に迷い込んでしまった";
1330   LOCATE 15,20:PRINT "あたなは、";
1340   LOCATE 8,22:PRINT "洞窟からの脱出を決意した";
1350   WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:CLS
1360   PX=31:PY=31:MP$=" ":MID$(MP$(PY),PX+1,1)="O":X=PX:Y=PY:GOSUB *MP
1370 '
1380 ' ======== メインルーチン ========
1390   I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
1400   MX=((I0 AND &H10)=0 OR MP$="<")-((I0 AND &H40)=0 OR MP$=">")
1410   MY=((I1 AND &H1)=0 OR MP$="^")-((I0 AND &H4)=0 OR MP$="v")
1420   IF FNWALL(PX+MX,PY) THEN MX=0
1430   IF FNWALL(PX,PY+MY) THEN MY=0
1440   IF MX AND MY THEN IF KX THEN MX=0 ELSE MY=0
1450   IF MX=0 AND MY=0 THEN 1390
1460   IF FNMP$(PX+MX,PY+MY)="・" THEN BX=PX+MX:BY=PY+MY:GOSUB *BTN:MX=0:MY=0
1470   IF FNMP$(PX+MX,PY+MY)="S" THEN GOSUB *SAVEP:MX=0:MY=0
1480   MID$(MP$(PY),PX+1)=MP$:PX=PX+MX:PY=PY+MY
1490   MP$=FNMP$(PX,PY):MID$(MP$(PY),PX+1)="O"
1500   X=PX:Y=PY:GOSUB *MP:KX=MX:KY=MY:FOR I=1 TO WT:NEXT I
1510   IF MP$="@" THEN GOSUB *WARP
1520   IF MP$="キ" THEN *ENDING
1530   GOTO 1390
1540 '
1550 ' ======== イベント ========
1560 ' -------- ボタン --------
1570   *BTN:COLOR 6:LOCATE 12,16:PRINT "ボタンがあります.";:COLOR 7
1580   CM$(0)="押す":CM$(1)="押さない"
1590   CM.N=2:GOSUB *COMMAND:IF CUR=-1 OR CUR=1 THEN RETURN
1600   FOR BTN=0 TO 20:IF BX<>BX(BTN) OR BY<>BY(BTN) THEN NEXT BTN
1610   X=PX:Y=PY:X2=WX(BTN,0):Y2=WY(BTN,0):GOSUB *MOVE
1620   FOR I=1 TO WT*5:NEXT I
1630   MID$(MP$(Y),X+1)=" ":MID$(MP$(WY(BTN,1)),WX(BTN,1)+1)="ロ":GOSUB *MP
1640   SWAP WX(BTN,0),WX(BTN,1):SWAP WY(BTN,0),WY(BTN,1)
1650   FOR I=1 TO WT¥15:BEEP I MOD 2:FOR J=I TO 1 STEP -1:NEXT J,I:BEEP 0
1660   FOR I=1 TO WT*5:NEXT I:X2=PX:Y2=PY:GOSUB *MOVE:RETURN
1670 ' -------- ワープゾーン --------
1680   *WARP:FOR WP=0 TO 7:FOR I=0 TO 1:IF PX<>WPX(WP,I) OR PY<>WPY(WP,I) THEN N
EXT I,WP
1690   IF PX<>WPX(WP,0) OR PY<>WPY(WP,0) THEN SWAP WPX(WP,0),WPX(WP,1):SWAP WPY(
WP,0),WPY(WP,1)
1700   FOR I=1 TO WT¥8:BEEP I MOD 2:FOR J=(I MOD 4)*4 TO 1 STEP -1:NEXT J,I:BEEP
 0
1710   MID$(MP$(PY),PX+1)="@":MID$(MP$(WPY(WP,1)),WPX(WP,1)+1)="O":MP$="@"
1720   X=PX:Y=PY:X2=WPX(WP,1):Y2=WPY(WP,1):GOSUB *MOVE
1730   PX=X:PY=Y:RETURN
1740 ' -------- セーブポイント --------
1750   *SAVEP:COLOR 6:LOCATE 11,16:PRINT "セーブポイントです.";:COLOR 7
1760   CM$(0)="セーブ":CM$(1)="ロード"
1770   CM.N=2:GOSUB *COMMAND:IF CUR=-1 THEN RETURN
1780   ON CUR+1 GOSUB *SAVE.,*LOAD.:IF CUR=-1 THEN 1750 ELSE RETURN
1790 '
```


★大学どころか…卒業すら…。影さん，つぐ美さん，私はどうしたらいいの…!?（東京都大田区・**伊藤昭博17才**）……【**つぐ美**：17才っていうことは，高校生？**影**：ハガキ見ればわかるでしょ。まだ正月ボケ引きずっているの？おとそ臭いよ。**つぐ美**：ほんと？】

```
1800 ' ======== セーブ ========
1810   *SAVE.:OPEN "dokutu.dt"+HEX$(FILE) FOR OUTPUT AS #1
1820   FOR I=0TO 20:FOR J=0 TO 1:WRITE #1,WX(I,J),WY(I,J):NEXT J,I:CLOSE:RETURN
1830 '
1840 ' ======== ロード ========
1850   *LOAD.:COLOR 6:LOCATE 13,16:PRINT "ファイルを選べ";:COLOR 7
1860   CM$(0)="ファイル1":CM$(1)="ファイル2":CM$(2)="ファイル3"
1870   CM.N=3:GOSUB *COMMAND:IF CUR=-1 THEN RETURN
1880   FILE=CUR+1:OPEN "dokutu.dt"+HEX$(FILE) FOR INPUT AS #1
1890   FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 1:INPUT #1,WX(I,J),WY(I,J):NEXT J,I:CLOSE
1900   FOR I=0 TO 20:MID$(MP$(WY(I,1)),WX(I,1)+1)=" ":NEXT I
1910   FOR I=0 TO 20:MID$(MP$(WY(I,0)),WX(I,0)+1)="ロ":NEXT I:RETURN
1920 '
1930 ' ======== エンディング ========
1940   *ENDING:FOR I=0 TO 2:LOCATE 16,7+I:PRINT SPACE$(7);:NEXT I
1950   COLOR 4:FOR I=0 TO 1:LOCATE 16,10+I:PRINT "▲      ";:NEXT I
1960   COLOR 2:LOCATE 16,12:PRINT "▌ ";:COLOR 7:PRINT "O   ";
1970   COLOR 6:LOCATE 16,13:PRINT "■■";:COLOR 7:PRINT "ｷ";:COLOR 6:PRINT"■";
1980   COLOR 7:LOCATE 15,16:PRINT "あなたは、";
1990   LOCATE 9,18:PRINT "無事に洞窟から脱出した";
2000   COLOR 5:LOCATE 13,21:PRINT "ＴＨＥ　ＥＮＤ";:WHILE 1:WEND
2010 '
2020 ' ======== マップ移動 ========
2030   *MOVE:WHILE X<>X2 OR Y<>Y2:X=X+(X>X2)-(X<X2):Y=Y+(Y>Y2)-(Y<Y2)
2040   GOSUB *MP:FOR I=0 TO WT¥2:NEXT I:WEND:RETURN
2050 '
2060 ' ======== マップ表示 ========
2070   *MP:FOR I=0TO 6:LOCATE 16,7+I:PRINT MID$(MP$(Y-3+I),X-3+1,7):NEXT:RETURN
2080 '
2090 ' ======== コマンド選択 ========
2100   *COMMAND:I=INP(&HE0) AND INP(&HE1) AND INP(&HE9):IF I<>255 THEN 2100
2110   CUR=0:FOR I=0 TO CM.N-1:LOCATE 15,18+I*2:PRINT CM$(I);:NEXT I
2120   COLOR@(15,18+CUR*2)-(24,18+CUR*2),4:FOR I=1 TO WT*2:NEXT I
2130   I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9)
2140   IF (I9 AND &H40)=0 THEN CLS:RETURN
2150   IF (I9 AND &H80)=0 THEN CLS:CUR=-1:RETURN
2160   MC=((I1 AND &H1)=0 AND CUR>0)-((I0 AND &H4)=0 AND CUR<CM.N-1)
2170   IF MC THEN COLOR@(15,18+CUR*2)-(24,18+CUR*2),7:CUR=CUR+MC:GOTO 2120
2180   GOTO 2130
2190 '
2200 ' ======== データ ========
2210 ' -------- マップ --------
2220   DATA IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII,IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
2230   DATA IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIHHII,IKdd¥d@cdddddddddddddddddd'EYI
2240   DATA IKJIYIBKIQIJIJIJIIQIQIQIYIKIIQYI,IKJIYIJKKTdddcdcddddTdTdYIKIIQYI
2250   DATA IKJImmjddHIIKKIKIIYIYIYIYMmmmUYI,IKJIIIJIIHHHKKIKIIYIYIYIYHKIIIYI
2260   DATA IMjmmmjIH@HHH@H@@I@@@@@¥aHKMmmYI,IIIIHIIIHHHHIHHIHIIIIIIYIHKJIIYI
2270   DATA IIIIHIAIHH@H@@HHH@@@@@@@@@CJKdaI,III@@@@@@HIHIIHHIIIIIHIIIIKJKKII
2280   DATA IHAAIAIIIHH@@@@HH@@@@@@EmkKHKMYI,IIAAAA@@@HHIIIIHHIIIIIIJ@CKIKIYI
2290   DATA IIAAAAIHHHHII@@@HH@@@IHJ@CMmmYYI,IIAAA@@@HHH@@AHHHHIQHIHJ@CIIIYYI
2300   DATA IIAAAIIIHIHHIIHHHHH@HHHJddIIA¥aI,IIAA@@@@@@HH@@HHHH@HHHHIIH@@AYII
2310   DATA IIAAIIIIIHHHIIHHHIHHHHHHIIIIIYII,II@@@@IIIHHHH@@HH@HHHHH@@@@@@YII
2320   DATA IIIIIK@@@@HHHIIHIHHHHHIIIIIIIYII,IH@@AKHHHIIHH@@H@HIHHHHIIH@@@AII
2330   DATA IHHIAKIIIH@KIIIIHH@@HHHH@@IIIIII,IHHIAKIIHHHH@@@@HIIIHHH@HAH@@@AI
2340   DATA IHHI@@@@HhHIIIHHH@@@@HIIHIIIIAAI,IHHIPAIIJHH@@@HHIIIIIH@@@@@@AAAI
2350   DATA IHHmQIH@HHIIKHHH@@@@@IIIIIIIAAAI,IHIMPIHHHH@@@H@HIIIHH@@@@@@@AAAI
2360   DATA IHIIH@@HHIIIHIIHH@@HIIIIIIKHAAAI,IHKdIIIHHH@@@H@@HIHIH@@'@@HKAAAI
2370   DATA IHKJ@@@@HHIIIHIIHIH@hIIIIHHHAIAI,IHKJIIIKHHIHH@I@HHIIHIIAIHHH@@AI
2380   DATA IHKJKdIKHHH@HIIHHH@@@H@@@HHIKIAI,IHKJdJ@KHHHIH@I@HIIHHHIIHH@@HIAI
2390   DATA IHKIIJHKHHH@HHIAHIIHHHH@HIHIHIAI,IHMmmjHKHHIHHHIA@@@@HHHHHIHH@AAI
2400   DATA IHIIIIHKHH@@HHH@AIIIHHHH@IHIIAAI,IHH@@AHKHIIHIHhI@@@@@@H@IH@AHEAI
2410   DATA IHHHIAHHHH@@@IIIAIIAIIHIIHIIIAII,IHHHIAHKHHII@@@@A@A@@A@@@H@@D@II
2420   DATA IHHHIAHKHHIIAIHIIAAIIAIIHIIIAHII,IHHHI@@@HH@AAHHH@AAIIAH@@@@@AHII
2430   DATA IHHHIIIHHHIAAHIHIA@@@AHIIIIIIHII,IHHHHH@@HHIAAH@@AAIIIIHh@@@@@@AI
2440   DATA IHHHHHIH@HIAAIAIA@@@@AHIIIIIHIQI,IHHIHHHIHHIAA@AAAIKIIIHH@@@@@IAI
2450   DATA IHHIHHHIH@IAAAA@AH@I@@@HHIIIIIAI,IHH@@H@IIIIAAAAAIHIIAIIHHIAIIIAI
2460   DATA IHHIIIHIAIA@AA@AAHIIA@@@HI@@@@AI,IHHI@@@m@AAAIAIIAH@EAAAIHIIIIIAI
2470   DATA IHHIAIIIIAAAIQI@AHIIIAAI@mmmmmAI,IHHA@@@AAAA@@@AAAHH@@AAIAIIIIII
2480   DATA IHIIIIAAAAAIIIAAAHIIIIAIAI@@@III,IHIIIIAAAAAIIIAAAH@@@@AIAIAIHIII
2490   DATA IHIIIIAAAA@@@@@AAIIIIII@AIA@@IAI,IHIHIIAAAAIIIIIIIIIIIIIIAAIAAIIAI
2500   DATA IHIHIHAA@@@@@@@@@@@@@@@@@@A@@AAI,IHIHIIIIIIIIIIIIAIIIIIIIIIIIAIAAI
2510   DATA IHIH@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@AAI,IHIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIAI
2520   DATA IH@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@AI,IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
2530   DATA IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII,IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
2540 ' -------- ボタンと動く壁の座標 --------
2550   DATA 35,31,32,37,33,37 , 46,31,40,37,42,37 , 58,29,56,28,56,27
2560   DATA 57,37,53,37,54,37 , 59,40,58,39,59,39 , 44,39,45,37,46,37
2570   DATA 43,16,43,12,43,10 , 56,16,49,23,50,23 , 47,18,51,10,52,10
2580   DATA 59, 2,57, 3,57, 2 , 12,10,10,11, 9,11 , 17,21,16,20,18,20
2590   DATA 15,21,14,20,16,20 , 13,21,12, 3,12, 4 , 14,41,19,41,17,41
2600   DATA 17,23,10,24, 9,24 , 60,54,48,54,47,54 ,  7,44,22,48,23,48
2610   DATA 32,54,32,56,32,58 , 16,48,13,47,13,45 , 11,56,54,56,55,56
2620 ' -------- ワープゾーンの座標 --------
2630   DATA 30,45 , 27,17  ,  48,13 , 49,14  ,  49,13 , 49,15  ,  50,13 , 48,15
2640   DATA 48,14 , 50,15  ,  50,14 , 55,12  ,  13, 3 , 23, 7  ,  15,24 , 15,38
```


★「BASICマガジン」なんだから，もっともっと，BASICのことを載せたほうがいいと思いますよ!!ねぇ影さんどうにかしてみて!!（愛知県知多郡・**小中章雄13才**）……【**影**：Win95によってユーザーが増えた今，Win環境のBASICは必携!!】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)(DOS/DISK-BASIC))用



高機能エディタ
BASIC EDITOR

(ベーシック エディタ)

小西　祥弘

はじめに

このプログラムはNEC　N88BASIC(DOS/DISK版両対応)で動作するBASICプログラム開発支援ツール…プログラム開発に役立つ機能を搭載した一種のスクリーン・エディタです。CPU286，12MHz以上の環境で使うことをお勧めします。

リストについて

リスト1が初期化用，RUEDIT.BASを作成します。

リスト2がメイン・プログラム。実行時にはRUEDIT.BASのファイルがカレントドライブ，ディレクトリ上にあることを確認してください。

操作について

通常のワープロ，スクリーン・エディタと大した違いはありません。ただし，各種機能の呼出はファンクション・キーを，漢字入力には XFER キーを使うので注意してください。

また，DEL キー及び CTRL ＋ U ，Q 等のキー操作はできません。

プログラム記述について

若干の変更があります。このエディタでは，行番号を打ち込む必要がありません。プログラム実行時(後述)に，勝手に打たれます。そのため，GOTO文などの行番号指定は，すべてラベル(＊×××)で指定することになります。

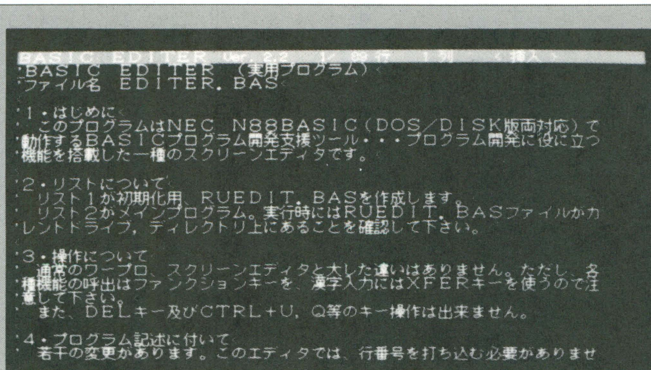
各種機能について

F1　ロード

新規作成…全文書を削除します。

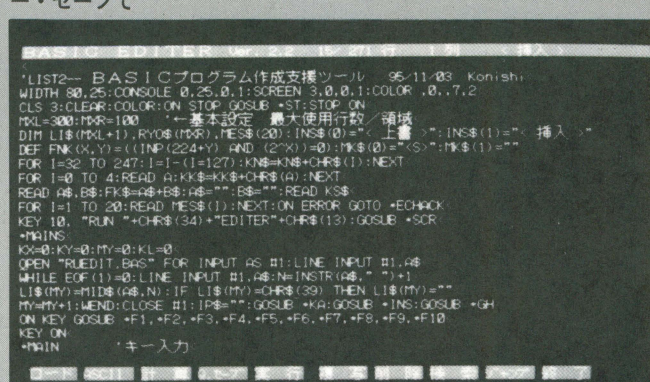
《第1表》おもな変数表

LI$( )	文書用	KC	アスキー・コード
RYO$( )	領域用	LF$,RF$	文字列処理用
MES$( )	メッセージ用	FKK	ファンクション・キー入力判定用
KN$	入力文字チェック用	KFU,KSA	計算機能用
KS$	計算文字チェック用	EMS	エラー・メッセージ
KK$	機能文字用	HY1,HY2,HI1	領域関係
KX	カーソルX座標	SC	画面スクロール
KL	画面最上段のY座標	JY,IP$	簡略INPUT文用
MY	文書の大きさ		
X,Y	カーソル移動用		



▲《写真1》すごく見やすい多機能エディタだ

▼《プログラムはアスキー・セーブで



★「BASICマガジン」って，内容はどんどん変わっているのに，編集メンバーが変わらないのには本当に驚いています。(埼玉県浦和市・KSS20才)……【影：おお～。時代は変わっても，家族構成に変化のないサ○○さんのようだ。つぐ美ちゃんはワ○○ちゃんだ。】

読み込み…ファイル一覧が出てくるので、読み込みたいファイル名を入力してください。そのときメモリ上にあったデータは消去されるので、注意してください。

ファイル挿入…ファイル名を入力したあと挿入位置を指定すると、その位置からファイルの内容が挿入されます。

F2 ASCII

文字を入力すると、その文字のアスキー・コードが表示されます。

F3 計算

四則演算ができます。16進変換もサポートしています。

F4 Q・セーブ

メモリ上にある文書をTMP.BTXという名前でセーブします。

F5 実行

文書に10,20…という行番号が打たれ、RUEDIT.BASという名前でセーブした後、このファイルを実行します。

F6 複写

F6 キーを押した位置から指定した位置までの文字を配列変数に取り込みます。そのあと複写位置を指定してください。

F7 削除

複写の時と同様に範囲を指定してください。その範囲が削除されます。

F8 検索

検索したい文字列を入力してください。漢字は入力できません。カーソルのある位置より下にその文字列を発見した場合、その位置にカーソルが移動します。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほぉ〜これはなかなか本格的なエディタにしあがっとるのぉ。ただしonERROR文を使っているので打ちこむときにははずしておくのを忘れずにな！　それと重要なことがもう一つ

編：といいますと？

Dr.D：エディタの綴りが間違てた。

F10 終了

セーブ・ディスクにセーブします。ファイル名を入力してください。

終了…RUEDIT.BASという名前でファイルを保存したあと、エディタを終了します。

STOP キー

ディスクに保存せずに終了します。

エラーについて

エラーが発生した場合は、エラーの原因を表示し、キー入力待ちになります。もし、エラーの原因がディスクが入っていない等なら、この間にそれを解決してください。キー入力があれば、文書をディスクに保存し、エディタを再起動します。

■業界人・ゲームファンの期待に応えて復刻したナムコ黎明期の名作を完全掲載した名著【オールアバウトナムコ1】二二○○円

★影さん。スクリーンセイバーのモニターって、いったいどんなことを書けばいいの？（東京都足立区・**瀧浪亮雄17才**）……【**影**：見たままを書けばいいのだ。たとえば…。**つぐ美**：たとえば…なーに？影さん。**影**：ムムッ、亮裕君、ガンバってくれ。】

《リスト1》BASIC EDITORの初期化用プログラム・リスト

```
10 'LIST1--  データファイル作成プログラム      95/11/03 Konishi
20 CONSOLE 0,24,1,0:WIDTH 80,25:CLS 3
30 PRINT "RUEDIT.BAS を  初期化します":A$=INPUT$(1):PRINT
40 OPEN "RUEDIT.BAS" FOR OUTPUT AS #1:N=10
50 '   12              1234567890123456789012345678 9
60 A$="1 "+CHR$(39)+"BASIC EDITER MAKING FILE =   "+"1"
70 PRINT #1,A$:PRINT A$:A$="10 "+CHR$(39):PRINT #1,A$:PRINT A$
80 PRINT "終了しました。"
```

《リスト2》BASIC EDITORのメイン・プログラム・リスト

```
10 'LIST2-- ＢＡＳＩＣプログラム作成支援ツール    95/11/03  Konishi
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,0,,7,2
30 CLS 3:CLEAR:COLOR:ON STOP GOSUB *ST:STOP ON
40 MXL=300:MXR=100    '←基本設定  最大使用行数／領域
50 DIM LI$(MXL+1),RYO$(MXR),MES$(20):INS$(0)="< 上書 >":INS$(1)="< 挿入 >"
60 DEF FNK(X,Y)=((INP(224+Y) AND (2^X))=0):MK$(0)="<S>":MK$(1)=""
70 FOR I=32 TO 247:I=I-(I=127):KN$=KN$+CHR$(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 4:READ A:KK$=KK$+CHR$(A):NEXT
90 READ A$,B$:FK$=A$+B$:A$="":B$="":READ KS$
100 FOR I=1 TO 20:READ MES$(I):NEXT:ON ERROR GOTO *ECHACK
110 KEY 10, "RUN"+CHR$(34)+"EDITER.BAS"+CHR$(13):GOSUB *SCR
120 *MAINS
130 KX=0:KY=0:MY=0:KL=0
140 OPEN "RUEDIT.BAS" FOR INPUT AS #1:LINE INPUT #1,A$
150 WHILE EOF(1)=0:LINE INPUT #1,A$:N=INSTR(A$," ")+1
160 LI$(MY)=MID$(A$,N):IF LI$(MY)=CHR$(39) THEN LI$(MY)=""
170 MY=MY+1:WEND:CLOSE #1:IP$="":GOSUB *KA:GOSUB *INS:GOSUB *GH
180 ON KEY GOSUB *F1,*F2,*F3,*F4,*F5,*F6,*F7,*F8,*F9,*F10
190 KEY ON
200 *MAIN        'キー入力
210 I$="":LF$="":RF$="":KC=0:WHILE I$="":IF FNK(1,12) THEN GOSUB *KAN
220 ON FKK GOSUB *LO1,*ASCII,*KEIS,*QSA,*RU,*FUKU,*DEL,*KEN,*JUMP,*EN,*QEN
230 I$=INKEY$:WEND:X=0:Y=0
240 IF INSTR(KN$,I$)<>0 THEN GOSUB *HI:GOTO *MAIN ELSE KC=ASC(I$)
250 X=(KC=29)-(KC=28):Y=(KC=30)-(KC=31):IF X<>Y THEN GOSUB *KA
260 SC=(KC=248)-(KC=249):IF SC<>0 THEN GOSUB *SC
270 ON INSTR(KK$,I$) GOSUB *BS,*INS,*LDEL,*CR,*LF:GOTO *MAIN
280 *HI
290 IF INS=0 AND MID$(LI$(KY),KX+1)<>"" THEN GOSUB *HI2:RETURN
300 GOSUB *INM:LI$(KY)=LF$+I$+RF$:X=1:GOSUB *LH:GOSUB *KA:RETURN
310 *HI2   :MID$(LI$(KY),KX+1)=I$:X=1:GOSUB *LH:GOSUB *KA:RETURN
320 *KA
330 GOSUB *KACLR:KX=KX+X:KY=KY+Y:KY=KY-(KY=-1)
340 IF KX>LEN(LI$(KY)) AND (Y=1 OR Y=-1) THEN KX=LEN(LI$(KY))
350 IF KY>MY-1 THEN KY=MY-1 ELSE IF KY<0 THEN KY=0
360 IF KX=-1 THEN KY=KY+(KY>0):KX=LEN(LI$(KY))
370 IF KX>LEN(LI$(KY)) THEN KY=KY-(KY<MY-1):KX=0
380 L=(KY-KL<0)-(KY-KL>20):KL=KL+L:IF L<>0 THEN KL=KL-(KL<0):GOSUB *GH
390 LINE((KX MOD 80)*8,(KY+KX¥80+1-KL)*16+15)-STEP(8,0),6:X=0:Y=0
400 LOCATE 35,0:PRINT USING "####/#### 行   ### 列";KY+1;MY;KX+1:RETURN
410 *KACLR
420 LINE((KX MOD 80)*8,(KY+KX¥80+1-KL)*16+15)-STEP(8,0),0:RETURN
430 *BS
440 IF KX=0 AND KY<>0 THEN LI$(KY-1)=LI$(KY-1)+LI$(KY):GOTO *LDEL
450 GOSUB *INM:LI$(KY)=MID$(LF$,1,KX+1*(KX>0))+RF$:X=(KX>0):GOSUB *LH
460 GOSUB *KA:RETURN
470 *SC
480 Y=(KY-KL+1)*(SC=-1)-(21-KY+KL)*(SC=1):GOSUB *KA:RETURN
490 *INS      :INS=1-INS:LOCATE 60,0:PRINT INS$(INS):RETURN
500 *LDEL     :FOR N=KY TO MY:LI$(N)=LI$(N+1):NEXT:'LI$(MY)=""
510 X=-KX-1:GOSUB *KA:MY=MY+(MY>1):GOSUB *GH:RETURN
520 *CR       :IF MY>=MXL THEN RETURN
530 MY=MY+1:FOR N=MY TO KY+1 STEP -1:SWAP LI$(N),LI$(N+1):NEXT
540 GOSUB *INM:LI$(KY)=LF$:LI$(KY+1)=RF$:Y=1:IF KY+Y-KL<20 THEN GOSUB *GH
550 GOSUB *LF:RETURN
560 *LF       :X=-KX:GOSUB *KA:RETURN
570 *INM      :LF$=MID$(LI$(KY),1,KX):RF$=MID$(LI$(KY),KX+1)
580 RETURN
590 *LH
600 LOCATE 0,KY+1-KL:PRINT LI$(KY);:COLOR 6:PRINT "< ";:COLOR 7:RETURN
610 *GH
620 N=0:WHILE N<21 AND MY>N+KL:COLOR 7:LOCATE 0,N+1
630 PRINT LI$(N+KL);:COLOR 6:PRINT "<";:A=CSRLIN
640 PRINT SPC(80-POS(0)+(A=22));:N=N+1:WEND
650 PRINT SPC((A<>22)*-79);:COLOR 7:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
660 *KAN                 '漢字入力
670 GOSUB *FOFF:CONSOLE 23,1:LOCATE 2,23:PRINT "漢字= ";
680 KINPUT I$:GOSUB *INM:LI$(KY)=LF$+I$+RF$:GOSUB *LH
690 GOSUB *KA:CLS:GOSUB *FON:RETURN
700 '各種  機能
710 *RU      :KEY OFF:STOP OFF:IP$="RUEDIT.BAS" 'プログラム実行
720 GOSUB *FSAVE:ON ERROR GOTO 0:CONSOLE 0,24,1,0:CLS 3:RUN "RUEDIT.BAS"
730 *FSAVE               'ファイルセーブ
740 OPEN IP$ FOR OUTPUT AS #1:N=10
750 A$="1 "+CHR$(39)+MES$(1)+STR$(MY):PRINT #1,A$
760 FOR NI=0 TO MY-1:A$=LI$(NI):IF A$="" THEN A$=CHR$(39)
770 NO$=MID$(STR$(N),2):PRINT #1,NO$;" ";A$:N=N+10:NEXT:CLOSE #1
780 RETURN
790 *FLOAD               'ファイルロード
800 GOSUB *FCH:CLOSE #1:IF NI=0 THEN GOSUB *EMS
810 OPEN IP$+".BTX" FOR INPUT AS #1:LINE INPUT #1,A$
820 FOR MY=0 TO NI-1:LINE INPUT #1,A$:N=INSTR(A$," ")+1
830 LI$(MY)=MID$(A$,N):IF LI$(MY)=CHR$(39) THEN LI$(MY)=""
840 NEXT:CLOSE #1:RETURN
850 *FCH
860 NI=0:OPEN IP$+".BTX" FOR INPUT AS #1:LINE INPUT #1,A$
870 IF VAL(LEFT$(A$,1))=0 OR INSTR(A$,MES$(1))=0 THEN RETURN
880 WHILE EOF(1)=0:LINE INPUT #1,A$:NI=NI+1:WEND:RETURN
890 *LO1                 'ファイルロード関連
900 GOSUB *FOFF:GOSUB *KACLR:LOCATE 3,23:PRINT MES$(7);
910 N=VAL(INPUT$(1)):IF N<1 OR N>3 THEN *LO4
920 ON N GOSUB *CLR,*LOA,*FINS:GOTO *LO4
930 *LOA
940 GOSUB *FLIS:IF IP$="" THEN RETURN ELSE GOSUB *FLOAD
950 KX=0:KY=0:KL=0:RETURN
960 *FINS
970 GOSUB *FLIS:IF IP$="" THEN RETURN
980 GOSUB *FCH:CLOSE #1:IF NI=0 THEN GOSUB *EMS:RETURN
990 HI1=NI-1:IF HI1+MY>MXL THEN RETURN
1000 HA$=MES$(14):KAI=1:GOSUB *HAN:IF HY1<0 THEN RETURN
1010 FOR I=MY TO HY1+1 STEP -1:LI$(I+HI1+1)=LI$(I):NEXT
1020 OPEN IP$+".BTX" FOR INPUT AS #1:LINE INPUT #1,A$
1030 FOR I=HY1+1 TO HY1+HI1+1:LINE INPUT #1,A$:N=INSTR(A$," ")+1
```

```
1040 LI$(I)=MID$(A$,N):IF LI$(I)=CHR$(39) THEN LI$(I)=""
1050 NEXT:CLOSE #1:MY=MY+HI1+1:HY1=0:HY2=0:HI1=0:RETURN
1060 *CLR
1070 CLS:LOCATE 10,23:PRINT MES$(12);MES$(10);:GOSUB *YNCH
1080 IF I$<>"-1" THEN KX=0:KY=0:MY=1:KL=0:LI$(0)=""
1090 RETURN
1100 *LO4     :IP$="":I$="":N=0
1110 CLS:GOSUB *FON:CLS:GOSUB *KA:GOSUB *GH:FKK=0:RETURN
1120 *FLIS
1130 CONSOLE 1,22:CLS:LOCATE 2,21:FILES:CONSOLE 23,2:CLS
1140 LOCATE 10,23:PRINT MES$(9);SPC(10);".BTX":JY=6:GOSUB *IP:RETURN
1150 *EN                 '終了関連処理
1160 GOSUB *FOFF:GOSUB *KACLR:LOCATE 3,23:PRINT MES$(8);
1170 N=VAL(INPUT$(1)):IF N<1 OR N>2 THEN *EN4
1180 ON N GOSUB *EN2,*EN3:GOTO *EN4
1190 *EN2
1200 CLS:LOCATE 10,23:PRINT MES$(9);SPC(10);".BTX"
1210 JY=6:GOSUB *IP:IF IP$="" THEN RETURN
1220 IP$=IP$+".BTX":GOSUB *FSAVE:RETURN
1230 *EN3
1240 CLS:LOCATE 10,23:PRINT MES$(11);MES$(10);:GOSUB *YNCH
1250 IF I$<>"-1" THEN IP$="RUEDIT.BAS":GOSUB *FSAVE:GOTO *QUIT
1260 RETURN
1270 *EN4
1280 CLS:I$="":GOSUB *FON:GOSUB *KA:GOSUB *GH:FKK=0:RETURN
1290 *ASCII              'アスキーコードチェック
1300 GOSUB *FOFF:LOCATE 3,23:PRINT MES$(2)
1310 WHILE I$<>CHR$(27):LOCATE 15,23:I$=INPUT$(1)
1320 IF INSTR(KN$,I$)<>0 THEN PRINT I$ ELSE PRINT " "
1330 LOCATE 19,23:PRINT USING "####";ASC(I$)
1340 WEND:CLS:GOSUB *FON:FKK=0:RETURN
1350 *FUKU               '複写処理
1360 HA$=MES$(3):GOSUB *HAN
1370 IF HY1<0 OR HY2>MXR OR MY+HY2>MXL THEN *FUKU2
1380 FOR I=0 TO HY2:RYO$(I)=LI$(I+HY1):NEXT:HA$=MES$(4)
1390 HI1=HY2:KAI=1:GOSUB *HAN:IF HY1<0 THEN *FUKU2
1400 FOR I=MY TO HY1+1 STEP -1:LI$(I+HI1+1)=LI$(I):NEXT
1410 FOR I=0 TO HI1:LI$(HY1+I+1)=RYO$(I):NEXT:MY=MY+HI1+1
1420 *FUKU2
1430 HI1=0:HY1=0:HY2=0:GOSUB *GH:GOSUB *KA:FKK=0:GOSUB *FON:RETURN
1440 *DEL                '削除
1450 HA$=MES$(5):GOSUB *HAN:IF HY1<0 THEN *DEL2 ELSE LOCATE 10,23
1460 PRINT MES$(10);:GOSUB *YNCH:IF I$="-1" THEN *DEL2
1470 FOR I=HY1 TO MY-HY2-1:LI$(I)=LI$(I+HY2+1):NEXT
1480 MY=MY-HY2-1:GOSUB *KACLR:KY=HY1:KL=HY1
1490 *DEL2
1500 I$="":HY1=0:HY2=0:GOSUB *FON:CLS:GOSUB *GH:GOSUB *KA:FKK=0:RETURN
1510 *HAN                '範囲指定
1520 CONSOLE 1,22:GOSUB *KACLR:HY2=0:HY1=KY:KX=0:ES=0
1530 SI$=LI$(KY):LI$(KY)=MK$(KAI)+LI$(KY):GOSUB *GH
1540 GOSUB *HAN2:WHILE ES=0:WHILE I$="":I$=INKEY$
1550 IF FKK=9 THEN GOSUB *JUMP:GOSUB *HAN2:FKK=0
1560 WEND:KC=ASC(I$):Y=(KC=30)-(KC=31):IF Y<>0 THEN GOSUB *KA
1570 SC=(KC=248)-(KC=249):IF SC<>0 THEN GOSUB *SC
1580 ES=-(KC=13)+(KC=27):I$="":Y=0:SC=0:WEND:LI$(HY1)=SI$
1590 HY2=ABS(KY-HY1):IF HY1>KY OR KAI=1 THEN HY1=KY
1600 CONSOLE 23,2:CLS:IF ES=-1 THEN HY1=-1
1610 ES=0:KAI=0:HA$="":RETURN
1620 *HAN2
1630 GOSUB *FOFF:LOCATE 10,23:PRINT HA$:CONSOLE 1,22:RETURN
1640 *JUMP               'ジャンプ処理
1650 GOSUB *FOFF:GOSUB *KACLR
1660 LOCATE 2,23:PRINT MES$(6):JY=10:GOSUB *IP:IF IP$="" THEN *JUMP3
1670 N=VAL(IP$):IF N=0 AND IP$<>"0" THEN GOSUB *JUMP2:GOTO *JUMP3
1680 N=N-1:IF N<0 THEN N=0 ELSE IF N>MY-1 THEN N=MY-1
1690 KY=N:KX=0:KL=N:GOTO *JUMP3
1700 *JUMP2
1710 N=0:A=0:IF LEFT$(IP$,1)<>"*" THEN IP$="*"+IP$
1720 WHILE N<MY AND A<>1:A=INSTR(LI$(N),IP$):N=N+1:WEND
1730 IF N<MY THEN KX=0:KY=N-1:KL=N-1
1740 RETURN
1750 *JUMP3     :N=0:A=0:IP$="":JY=0
1760 GOSUB *FON:CLS:GOSUB *KA:GOSUB *GH:FKK=0:RETURN
1770 *IP                 '簡略ＩＮＰＵＴ命令
1780 I$="":IP$="":WHILE I$<>"":WEND:LOCATE 45,23:PRINT "_"
1790 WHILE KC<>13 AND KC<>27:WHILE I$="":I$=INKEY$:WEND:KC=ASC(I$)
1800 N=LEN(IP$):IF INSTR(KN$,I$)<>0 AND JY>N THEN IP$=IP$+I$
1810 IF KC=8 AND N>0 THEN IP$=MID$(IP$,1,N-1)
1820 LOCATE 45,23:PRINT IP$;"_ ":I$="":WEND:IF KC=27 THEN IP$=""
1830 KC=0:I$="":N=0:CLS:RETURN
1840 *KEN                '検索機能
1850 GOSUB *FOFF:X=1:GOSUB *KA:GOSUB *KACLR:LOCATE 2,23:PRINT MES$(13)
1860 COLOR 5:LOCATE 68,23:PRINT USING "&        &";KEN$:COLOR 7
1870 JY=20:GOSUB *IP:IF IP$="" THEN IP$=KEN$ ELSE KEN$=IP$
1880 N=KY:A=0:WHILE N<MY AND A=0:A=INSTR(KX*-(KY=N)+1,LI$(N),IP$)
1890 N=N+1:WEND:IF N<MY THEN KX=A-1:KY=N-1:KL=N-1
1900 N=0:A=0:IP$="":GOSUB *FON:CLS:GOSUB *KA
1910 GOSUB *GH:FKK=0:RETURN
1920 *QSA                'クイックセーブ
1930 IP$="TMP.BTX":GOSUB *FSAVE:IP$="":FKK=0:RETURN
1940 *QEN
1950 GOSUB *FOFF:LOCATE 10,23:PRINT MES$(11);MES$(10);:GOSUB *YNCH
1960 IF I$<>"-1" THEN *QUIT ELSE I$="":GOSUB *FON:FKK=0:RETURN
1970 *KEIS
1980 GOSUB *FOFF:I$="":IP$="0":KSA=0:KFU2=1:KFU=1:ES=0:GOSUB *KEI2
1990 WHILE ES=0:WHILE I$="":I$=INKEY$:WEND:N=LEN(IP$):KC=ASC(I$)
2000 KFU2=INSTR(KS$,I$):IF KFU2>4 AND N<7 THEN IP$=IP$+I$
2010 IF KC=8 AND N>0 THEN IP$=MID$(IP$,1,N-1)
2020 LOCATE 31,23:PRINT IP$;"_ ";:
2030 KFU2=KFU2*-(N<>0 AND KFU2<6):IF KFU2<>0 THEN GOSUB *KEI2
2040 ES=(KC=1)*-3-(KC=13)*2-(KC=27):I$="":WEND:IP$=STR$(KSA)
2050 IF ES=1 THEN IP$="" ELSE IF ES=3 THEN IP$=HEX$(KSA)
2060 KC=0:ES=0:KFU=0:KSA=0:N=0:GOSUB *INM:LI$(KY)=LF$+IP$+RF$:GOSUB *LH
2070 IP$="":GOSUB *KA:GOSUB *FON:FKK=0:RETURN
2080 *KEI2
2090 ON KFU GOSUB *KEIT,*KEIK,*KEIW,*KEIE,*KEIH
2100 KFU=KFU2:KFU2=0:IP$="":LOCATE 10,23
2110 PRINT USING "計算  &           & &&           ";STR$(KSA);I$;:RETURN
2120 *KEIT:KSA=KSA+VAL(IP$):RETURN
2130 *KEIK:KSA=KSA*VAL(IP$):RETURN
2140 *KEIE:KSA=    VAL(IP$):RETURN
2150 *KEIH:KSA=KSA-VAL(IP$):RETURN
2160 *KEIW:IF VAL(IP$)=0 THEN IP$="1"
2170       KSA=KSA/VAL(IP$):RETURN
2180 *SCR
2190 CONSOLE 0,24:CLS 3:CONSOLE 1,22:COLOR 7:LOCATE 0,0
2200 PRINT "B A S I C  E D I T E R  Ver. 2.2"
2210 LINE(0,0)-(639,399),0,BF:LINE(0,0)-(639,15),1,BF
2220 GOSUB *FON:RETURN
2230 *YNCH    :I$=INPUT$(1):I$=STR$((INSTR("Yyﾝ",I$)=0)):RETURN
2240 *EMS     :GOSUB *FOFF:LOCATE 10,23:PRINT MES$(16);
2250 WHILE INKEY$<>"":WEND:I$=INPUT$(1):I$="":RETURN
2260 *ECHACK     :CLOSE #1
2270 GOSUB *FOFF:EMS=20:IF ERR=56 OR ERR=70 OR ERR=53 THEN EMS=15
2280 IF ERR=53 THEN EMS=16 ELSE IF ERR=68 OR ERR=64 THEN EMS=17
2290 IF ERR=61 THEN EMS=18 ELSE IF ERR=62 THEN EMS=19
2300 LOCATE 10,23:PRINT MES$(EMS);"ERR=";ERR:WHILE INKEY$<>"":WEND
2310 I$=INPUT$(1):IP$="RUEDIT.BAS":GOSUB *FSAVE:RESUME *REST
2320 *REST:ON ERROR GOTO 0:STOP OFF:KEY OFF:RUN
2330 *F1   :FKK= 1:RETURN                          'ファンクションキー
2340 *F2   :FKK= 2:RETURN
2350 *F3   :FKK= 3:RETURN
2360 *F4   :FKK= 4:RETURN
2370 *F5   :FKK= 5:RETURN
2380 *F6   :FKK= 6:RETURN
2390 *F7   :FKK= 7:RETURN
2400 *F8   :FKK= 8:RETURN
2410 *F9   :FKK= 9:RETURN
2420 *F10  :FKK=10:RETURN
2430 *ST   :FKK=11:RETURN
2440 *FON
2450 COLOR 7:LINE(0,368)-(639,399),0,BF:FOR I=0 TO 9
2460 LINE(56*I-8*(I>4)+8,368)-STEP(48,15),1,BF:NEXT:CONSOLE 23,2
2470 CLS:LOCATE 1,23:PRINT FK$:COLOR 7:CONSOLE 1,22:RETURN
2480 *FOFF
2490 LINE(0,368)-(639,399),0,BF:LINE(0,368)-(639,399),1,B
2500 CONSOLE 23,2:CLS:RETURN
2510 *QUIT   :CONSOLE 0,24,1,0:ON ERROR GOTO 0:KEY OFF:STOP OFF:CLS 3:END
2520 DATA 8,18,21,13,10
2530 DATA "ロード ASCII  計  算 Q.ｾｰﾌﾞ 実  行  "
2540 DATA "複  写削  除検  索ｼﾞｬﾝﾌﾟ終  了"
2550 DATA "+*/=-1234567890.&HABCDEFhabcdef"
2560 DATA "BASIC EDITER MAKING FILE =   "                '1
2570 DATA "ASCII CODE [ ]=                 ESC=終了"     '2
2580 DATA "複写  範囲を指定して下さい      RET=決定"     '3
2590 DATA "複写  開始位置を指定して下さい RET=決定"      '4
2600 DATA "削除  範囲を指定して下さい      RET=決定"     '5
2610 DATA "ｼﾞｬﾝﾌﾟ  行/ラベル名を入力して下さい     "       '6
2620 DATA "ロード  1:新規作成  2:読み込み  3:ファイル挿入 ?" '7
2630 DATA "終了    1:ファイル名をつけて保存   2:終了      ?" '8
2640 DATA "ファイル名を入力して下さい(*.BTX)"                '9
2650 DATA "よろしいですか(Y/N)?","終了します。","消去します。" '10,11,12
2660 DATA "検索  検索内容を入力して下さい             "      '13
2670 DATA "ﾌｧｲﾙ挿入  開始位置を指定して下さい RET=決定"      '14
2680 DATA "ファイル名が不正です","このファイルは使えません"   '15,16
2690 DATA "このディスクは使えません","書き込み不可です"       '17,18
2700 DATA "ディスクが入っていません","原因不明のエラーです"   '19,20
```

注意

プログラムを起動するときは、RUEDIT.BASが、必ずカレントドライブ、ディレクトリにあるようにしてください。最初にこのファイルを自動的に読むので。

DISK版では漢字が使えません。DOS版ではキャラクタ文字が使えません。

1行目に80字以上入力すると、表示がおかしくなります。ごめんなさい。

このプログラムでは300行以上の編集はできません。

プログラム入力上の注意

まず最初にリスト1を入力してRUEDIT.BASというfile nameでアスキーセーブします。

つまり、save "RUEDIT.BAS",aを実行。

つぎにリスト2を入力してEDITOR.BASという名前でセーブします。

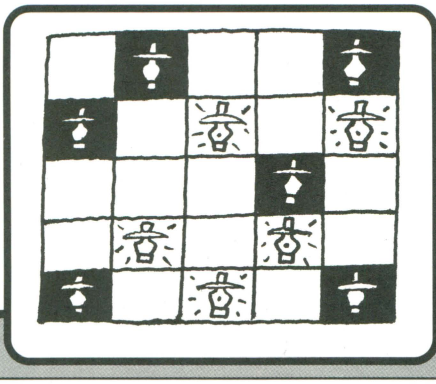
その他

DOS付属スクリーン・エディタをもとにしました。スピードが遅い、カーソルが見にくい等の問題点がありますが、よくできたと思います。また機能が少ないのでわかる人は加えてください。

もう高校生になるんで、パソコンをやることも少なくなりそうです。でもPC-9821が欲しい。DiskStationのこともあるんで（DS最高!!）。

★もう永遠にCD-ROMは「マイコンBASICマガジン」にはつかないのですか？影さん答えて！（三重県四日市市・V・I14才）……【影：別冊のCD-ROM Specialで読者の反応を見ています。また、付録になることも大いに考えられますし、CD-ROMがメインになることも…。】

X1/turbo(CZ-8CB01/8FB01)用



ランプをすべて消せるかな？パズルゲーム

Cross World（クロス ワールド）

笠原　真実

遊びかた

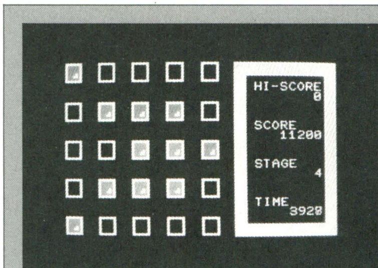
カーソル（点滅）を，[2][4][6][8]で動かします。そしてスペース・キーで，カーソルの場所と，その上下左右のランプを反転させます（点灯→消灯　消灯→点灯）。

5×5のランプをすべて消灯させると，面クリアになります。そのときのタイムに応じて得点が入ります。

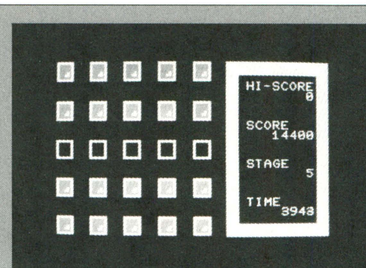
全21面で，徐々にむずかしくなっています。ゲーム中，タイムが「0」になると，ゲーム・オーバーですが，そのタイム内なら，[H]キー（大文字）を押すことによって，何度でもその面の最初からやることができます。

プログラムについて

X1 BASIC V1.0で始動させてください。V 2.0では始動できません。



▲《写真3》4面。ロケットみたいですが…



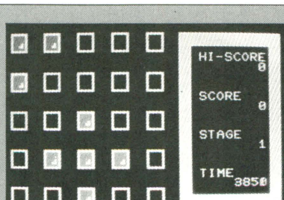
▲《写真4》5面。どうやって消すんでしょうか？

CHECKER FLAG

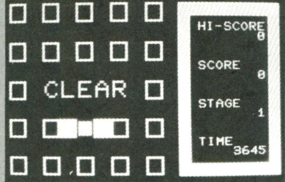
編：この手のパズルゲームはよくありますが，どうでしょうか，Dr.D？

Dr.D：そうじゃのう。じゃがリストが短いのですぐ打ち込んですぐ楽しめるぞ。影君，冬休みで鈍った頭をこれでたたき治してみないかね。

影：うへぇ。



▲《写真1》1面です。基本中の基本です

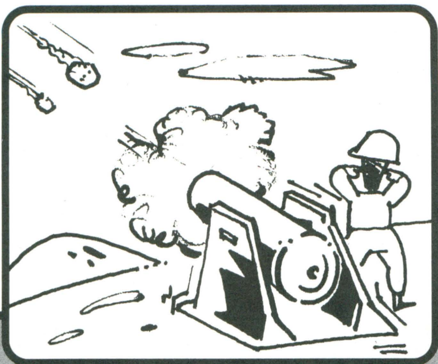


▲《写真2》1面クリア。ま，当然ですね

Cross Worldのプログラム・リスト

```
10 '*********************          ショキ セッテイ          *********************************
20 DEF CHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(3,STRING$(8,"00")))
30 DEF CHR$(48)=HEXCHR$(STRING$(3,"FF818181818181FF"))
40 DEF CHR$(49)=HEXCHR$("FF818181858D81FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF818181858D81FF")
50 INIT:CLR:WIDTH40:CLS:CSIZE3:DIM A(25):X=2:Y=4:Z=1:ST=1
60 LINE(190,32)-(285,176),PSET,B:LINE(200,42)-(275,166),PSET,B:PAINT(195,35),3,7
70 TI=4000:GOSUB 370:READ A$,B$
80 FOR I=1 TO 25:A(I)=VAL(MID$(BIN$(VAL("&H"+A$))+BIN$(VAL("&H"+B$)),I,1)):NEXT
90 '*********************          メイン ルーチン          *********************************
100 CGEN1:FORI=0TO4:FORR=1TO5:LOCATE R*4-2,I*4+4:PRINT#0 A(I*5+R):NEXT:NEXT
110 GOSUB350:FOR I=1 TO 25:A1=A1+A(I):NEXT:IF A1=0 THEN 200 ELSE A1=0
120 A=STICK(0):B=STRIG(0):IF A+B=0 THEN TI=TI-1:GOSUB370:GOTO120 ELSE GOSUB350
130 IF A=2 IF Y<>20 THEN Y=Y+4:Z=Z+5
140 IF A=4 IF X<>2  THEN X=X-4:Z=Z-1
150 IF A=6 IF X<>18 THEN X=X+4:Z=Z+1
160 IF A=8 IF Y<>4  THEN Y=Y-4:Z=Z-5
170 IF B=-1 THEN GOSUB270
180 GOTO 100
190 '*********************          ステージ クリア          *********************************
200 CGEN:COLOR3:LOCATE8,12:PRINT#0 "CLEAR":PLAY100:PLAY"O4C3EDFEGFABBAB+C+C+C:O5
+C3BAGFEDCEFGA+C+C+C"
210 COLOR7:FOR I=1 TO TI/100:SC=SC+100:TI=TI-100:GOSUB390:PLAY2500:PLAY"F":NEXT:
GOSUB430
220 ST=ST+1:IF ST=22 THEN END ELSE 70
230 '*********************          ゲーム オーバー          *********************************
240 COLOR1:LOCATE4,12:PRINT#0 "GAME OVER":COLOR7:IF HI<SC THEN HI=SC
250 GOSUB 430:RESTORE:ST=1:SC=0:GOTO70
260 '*********************      サブ ルーチン  テーブル      *********************************
270 Z1=Z:GOSUB330
280 IF X<>2  THEN Z=Z-1:GOSUB330
290 IF X<>18 THEN Z=Z+1:GOSUB330
300 IF Y<>4  THEN Z=Z-5:GOSUB330
310 IF Y<>20 THEN Z=Z+5:GOSUB330
320 RETURN
330 A(Z)=(NOT A(Z))+2:Z=Z1 :RETURN
340 '*********************
350 CFLASH1:LOCATE X,Y:PRINT#0 A(Z):CFLASH:RETURN
360 '*********************
370 CGEN:LOCATE 26,6 :PRINT "HI-SCORE";SPC(34);USING"######";HI
380      LOCATE 26,14:PRINT "STAGE"   ;SPC(41);USING"##"    ;ST
390 CGEN:LOCATE 26,18:PRINT "TIME"    ;SPC(40);USING"####"  ;TI
400      LOCATE 26,10:PRINT "SCORE"   ;SPC(37);USING"######";SC
410 IF INKEY$="H" THEN 80 ELSE IF TI=0 THEN 240 ELSE CGEN1:RETURN
420 '*********************
430 IF INKEY$="" THEN 430 ELSE RETURN
440 '*********************          ステージ データ          *********************************
450 DATA C408,E200,8301,C400,F83E,9000,838E,E800,FFC1,FF80,CC88,9980,8B9D,F500
460 DATA 8A81,F200,F3F8,FF00,FBB6,EF80,8C41,B500,8D48,E000,8EF7,B880,8A80,A880
470 DATA DEC1,BD80,FC63,FD80,AC6A,AA80,FFF7,FF80,FA9C,AF80,9ECF,B980,8814,0000
```

★影さん，いつ家に忍びこんだんですか？パソコンが壊れてしまったじゃないですか！というわけで私の98，いま修理中…。（東京都国立市・箭本　健21才）……【影：忍び込んだなんて，私は忍者じゃないんだから。超能力者の私は，編集部に居ながら…フフ。】



両手を駆使しなければならないシューティング・アクション・ゲーム

KEEP OFF（キープ オフ）

佐藤　圭一

ストーリー

西暦2234年，人類は地球外生物との戦いの中にあった。年々地球軍の戦況は悪化してきた。だがついに地球軍は，敵生物の弱点をはじきだすことに成功した。それは敵のエネルギーの源，隕石だった。

遊びかた

自機をジョイスティックのレバーで操作し，照準をマウスで操作して，マウスの左クリックで攻撃です。もちろんストーリーであげたとおり，隕石を照準で合わせ，破壊してください。

自機は青いエイリアンのような敵にあたるとダメージをくらいます。ある程度，隕石を破壊するとステージ・クリアです。全5ステージです。がんばって全ステージ・クリアしてみてください。

プログラムについて

リストをただ打ってRUNするだけです。内容については，メイン・ルーチンで，あまりIF～THEN文は自分なりに使用してないつもりなので，速い！と思います。

遅い！と思った人，ごめんなさい。改造したい人，しまくってください。

開発者からの一言

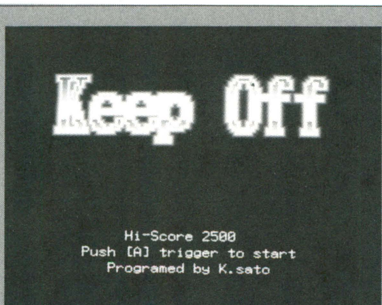
あぁっ。ついに5作目か。5作目までくると，メモリを使いまくってしまうな。実際，僕の作ったゲームで10kB以下のゲームは，1作しかないんだな。この5作目は10kB以下におさえたかったのですが，僕の技術力では無理だったか。

さて，このゲーム，みなさんは気づいたでしょうか。セガのSDIに似てませんか？（ぜんぜん似てねーよ，って言った人，すいません）実は僕自身，開発終了するまで，SDIに似ているということに気づきませんでした。開発中は「ジョイスティックとマウスの同時操作か，俺はなんてキレるやつなんだ」と，思ったぐらいです。

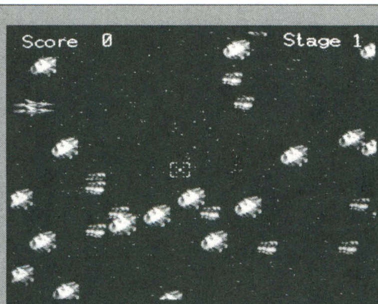
まあ，そんなことは，さておき，このゲーム，2人で共同プレイしても楽しいと

《第1表》変数表

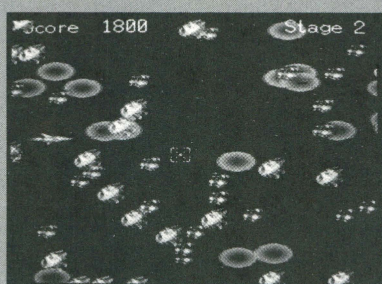
mx, my	自機座標
as, ai	ステック，ボタン入力用
bxl	BG1のX座標
exl，ex2	BG0のX, Y座標
msx,msy,lb,rb	マウス用
hx, hy	標準用
stg	ステージ数
sc	スコア
dm	自機ダメージ
hkx, hkxl	グラフィック画面X座標
kazo	隕石破壊数
hi	ハイスコア
i, j, l, k	雑用



◀《写真1》カッコいいタイトル画面



◀《写真2》右手でマウス、左手でパッド操作



◀《写真3》2面は障害物が多すぎるぅ～



◀《写真4》あぁ～やられてしまってゲーム・オーバー

★6才の弟が読んでくれと，うるさいのです。ルビをふってほしいと思います。幼稚園の年長でもベーマガを見てるんですから。編さんご一考を！（栃木県鹿沼市・**佐原史人13才**）……【**編**：お兄ちゃんらしく，読んであげたら？お兄ちゃんも読めない？考えましょう。】

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をナムコ開発部と編集部共同でBOOK化した名著【ドラゴンスピリットの本】一六〇〇円

CHECKER FLAG

編：じつはこの作品結構前に送られて来た作品なんですよ。掲載が遅れてごめんなさい。

つぐ美：画面がすごくキレイね～。背景も2重スクロールしてるし，音楽も神秘的でスクリーンセイバーにしたいくらいだわ。

Dr.D：マウスとパッドの両方を使うっていうアイデアも抜群じゃな！

思います。あと，画面が変わるまでひどく時間がかかります。一番長いので，1分30秒くらいかな。気の短い人，許してください。ではまた次回作で会いましょう。

●参考にしたもの

沙羅曼蛇（コナミ）
SDI（セガ）
古いベーマガ（電波新聞社）
友人のプレー（鈴木君，まさや君，あとぜんぜん関係ないが，感謝しているのが橋本君）

★ベーマガを買いはじめて約8年。以前はX68Kの情報目当てでしたが，現在は『サターン』と『読ホン』目当て。'88年からのベーマガを捨てるか悩んでいる今日この頃。/（愛知県碧南市・**磯村知彦23才**）……【**影**：悩むことはない。捨てなければいいことだから。**編**…。】

KEEP OFFのプログラム・リスト

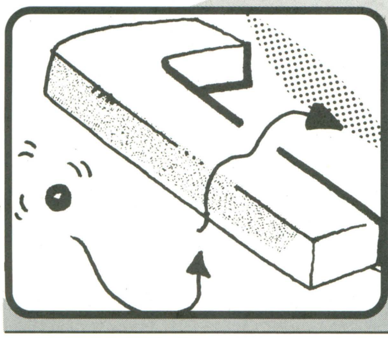
```
  10 /* ---------- K e e p   o f f ---------- /*
  20 /* -------- Programed by K.sato --------- /*
  30 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,255):sp_init():sp_clr():sp_disp(1)
  40 int i,j,l,k,mx,my,as,tx,ty,stg,bx1,b,enp,p,ex1,ey1,xvi,msx,msy,lb,rb,hx,hy
,x,y,atari,x1,y1,atari1,bk,sc,bk1,dm,cx,cy,hkx,hkx1,kazo,ai
  50 dim char a(255):dim str c(23)[256],hi[256]:hi="0"
  60 c={"0000000000000000000000000000000000000000000000000000000008A23000",
  70    "000000008AA23000000000000008BAA20000000000008BBA00333EEDDD067777",
  80    "333EEEDDCAA7BBBB00333EEDD7869AAA000000000000A8333000000000006788",
  90    "00000000000000AA0000000000000000A3000000000000000000000000000000",
 100    "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
 110    "0000000000000000030000000000000000A2367913310000000777AABA1B3376000",
 120    "BB9769BBAAAAA998A2333199988766003368A99760000000088766000000000000",
 130    "3100000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
 140    "000000003444300000334433455543000345554357875400035784444399543",
 150    "0343333455543853434455357333334544355535345443353547875345775433 0",
 160    "3589853578874330355975358998533004455435899843300479345457753400",
 170    "0345345783334300000003457754300000000034443300000000000000000000",
 180    "00003443345584340000ED33557785434000CCB55775445550033 99A334455688",
 190    "03443999BC556885045937999555685505F5439999B4674505F5439999ABD674",
 200    "06F55595449A556606F656999949BD350476679999A333340086799994355543",
 210    "00079954A3347554000C4BB3364337680000D5544554437800000454443348 7",
 220    "0000066666600000000667777777660000067788888877600067889999998876 0",
 230    "067899AAAA99876067899ABBBBA998766789ABCCCCBA98766789ABCCCCBA9876",
 240    "6789ABCCCCBA98766789ABCCCCBA987667899ABBBBA99876067899AAAA998760",
 250    "0678899999988760006778888887760000066777777660000000066666600000",
 260    "0000000000000000002202000020220002000000000000020020000000000000 20",
 270    "0000000000000000002000200002000200000000000000000000000220000000",
 280    "0000000220000000000000000000000000002000200002000200000000000000 0",
 290    "0200000000000002002000000000000000200022020000202200000000000000 0"}
 300 dim int iro1(14)={0,53,45119,57,37693,1,19086,21264,27606,36062,48682,6130
6,63420,47998,22590}
 310 dim int iro2(12)={0,21,41,18485,31291,45115,58623,61307,52853,40169,27485,
23253,16915}
 320 dim int iro3(7)={0,18433,24577,32769,43469,52059,64875,61307}
 330 dim int ep(9,19)={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
 340 1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,2,
2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,
 350 0,0,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,2,2,0,2,0,2,0,2,0,0}
 360 locate 6,7:print"しばらくお待ち下さい"
 370 for i=0 to 5:for j=0 to 3:for l=0 to 63
 380 a(l+j*64)=val("&H"+mid$(c(i*4+j),l+1,1)):next:next:sp_def(i,a):next
 390 for i=0 to 14:sp_color(i,iro1(i),1):next
 400 for i=3 to 14:sp_color(i,iro2(i-2),2):next:for i=3 to 9:sp_color(i,iro3(i-
2),3):next
 410 /* ---------- メイン・ルーチン ---------- /*
 420 music():for i=3 to 8:m_assign(i,i):next:while 1
 430 cls:sp_off():ai=0:for i=0 to 1:home(i,0,0):next:contrast(0):title():contra
st(15)
 440 while ai<>1:ai=strig(1):endwhile
 450 stg=0:sc=0
 460 while stg<>5
 470 cls:contrast(0)
 480 mx=16:my=127:bx1=0:stg=stg+1:randomize(val(mid$(time$,7,2)))
 490 hx=127:hy=143:dm=0:kazo=0:b=0
 500 locate 1,0:print"Score ";sc:locate 24,0:print"Stage";stg
 510 mouse(0):mouse(4):hyouji():for i=0 to 1:apage(i):wipe():next:haikei():cont
rast(15):for i=1 to 2:m_assign(i,i):next:m_play(1,2)
 520 while kazo<>stg*18:jiki():scroll():hk_scroll():hyoujyun():jiatari()
 530 switch dm
 540 case 6:kazo=stg*18:break
 550 endswitch:endwhile:for i=1 to 2:m_assign(i,9):next:m_play(1,2)
 560 if dm>5 then game_over():stg=5
 570 if dm<6 and kazo=stg*18 then stekuri()
 580 endwhile:if dm<6 and stg=5 then ending()
 590 endwhile:end
 600 /* ---------- 自 機 の 動 作 ---------- /*
 610 func jiki()
 620 as=stick(1):bk1=bk1+1:sp_off((bk1 mod 5)+9)
 630 switch as
 640 case 0:break
 650 case 8:my=my-6:break
 660 case 9:mx=mx+6:my=my-6:break
 670 case 6:mx=mx+6:break
 680 case 3:mx=mx+6:my=my+6:break
 690 case 2:my=my+6:break
 700 case 1:mx=mx-6:my=my+6:break
 710 case 4:mx=mx-6:break
 720 case 7:mx=mx-6:my=my-6:break
 730 endswitch
 740 if mx<=16 then mx=16 else if mx>=239 then mx=239
 750 if my<=16 then my=16 else if my>=255 then my=255
 760 switch dm
 770 case 5:sp_set(13,mx-16,my+rnd()*5-2,260,3)
 780 case 4:sp_set(12,mx-11,my+rnd()*5-2,260,3)
 790 case 3:sp_set(11,mx-6,my+rnd()*5-2,260,3)
 800 case 2:sp_set(10,mx-3,my+rnd()*5-2,260,3)
 810 case 1:sp_set(9,mx,my+rnd()*5-2,260,3)
 820 case 0:break
 830 endswitch
 840 sp_set(1,mx,my,256,3):sp_set(2,mx+16,my,257,3)
 850 endfunc
 860 /* ---------- B G 表 示 ---------- /*
 870 func hyouji()
 880 for i=0 to 1:bg_fill(i,24):next
 890 for l=1 to stg*20:tx=int(rnd()*63):ty=int(rnd()*30)
 900 for i=0 to 1:ex=int(rnd()*63):ey=int(rnd()*63)
 910 for k=0 to 1:for j=0 to 1:bg_put(0,ex+k,ey+j,524+j+k*2):next:next:next
 920 for i=0 to 1:for j=0 to 1:bg_put(1,tx+i,ty+j,776+j+i*2):next:next:next
 930 bg_set(1,1,1):bg_set(0,0,1)
 940 endfunc
 950 /* ---------- B G スクロール ---------- /*
 960 func scroll()
 970 b=b+1:p=p+1:bx1=(b mod 170)*3:ex1=(b mod 128)*4
 980 bg_scroll(1,bx1,0)
 990 switch p
1000 case 20:p=0:xvi=int(rnd()*10):break
1010 default:break
1020 endswitch
1030 enp=ep(xvi,p)
1040 switch enp
1050 case 0:break
1060 case 1:ey1=ey1-4:break
1070 case 2:ey1=ey1+4:break
```

```
1080 endswitch
1090 if ey1<=0 then ey1=511 else if ey1>=511 then ey1=0
1100 bg_scroll(0,ex1,ey1)
1110 endfunc
1120 /* ---------- 標準移動 ---------- /*
1130 func hyoujyun()
1140 msstat(msx,msy,lb,rb):bk=bk+1:sp_off((bk mod 5)+3)
1150 if abs(msx)>40 or abs(msy)>40 then msx=sgn(msx)*40:msy=sgn(msy)*40
1160 hx=hx+msx:hy=hy+msy
1170 if hx<=16 then hx=16 else if hx>=255 then hx=255
1180 if hy<=16 then hy=16 else if hy>=255 then hy=255
1190 switch lb
1200 case 0:break
1210 case -1:m_play(5):sp_set((bk mod 5)+3,hx-2+rnd()*5,hy-2+rnd()*5,260,3):hyo
atari():break
1220 endswitch
1230 sp_set(0,hx,hy,261,3)
1240 endfunc
1250 /* ---------- 自機当たり判定 ---------- /*
1260 func jiatari()
1270 x=((mx+ex1+4) mod 512)/8:y=((my+ey1-8) mod 512)/8
1280 atari=bg_get(0,x,y)
1290 if (atari=524 or atari=525 or atari=526 or atari=527) and b>20 then m_play
(4):dm=dm+1
1300 endfunc
1310 /* ---------- 標準当たり判定 ---------- /*
1320 func hyoatari()
1330 x1=((hx+bx1) mod 512)/8:y1=((hy-4) mod 255)/8
1340 atari1=bg_get(1,x1,y1)
1350 if atari1=776 or atari1=777 or atari1=778 or atari1=779 then {m_play(3):ka
zo=kazo+1
1360 switch atari1
1370 case 776:bg_put(1,x1,y1,24):bg_put(1,x1,y1+1,24):bg_put(1,x1+1,y1,24):bg_p
ut(1,x1+1,y1+1,24):break
1380 case 777:bg_put(1,x1,y1,24):bg_put(1,x1,y1-1,24):bg_put(1,x1+1,y1,24):bg_p
ut(1,x1+1,y1-1,24):break
1390 case 778:bg_put(1,x1,y1,24):bg_put(1,x1,y1+1,24):bg_put(1,x1-1,y1,24):bg_p
ut(1,x1-1,y1+1,24):break
1400 case 779:bg_put(1,x1,y1,24):bg_put(1,x1,y1-1,24):bg_put(1,x1-1,y1,24):bg_p
ut(1,x1-1,y1-1,24):break
1410 endswitch
1420 sc=sc+100:locate 1,0:print"Score ";sc}
1430 endfunc
1440 /* ---------- ゲーム・オーバー ---------- /*
1450 func game_over()
1460 sp_off(1,2):m_play(8)
1470 for i=0 to 299:sp_set(15+rnd()*11,mx+rnd()*32,my-5+rnd()*11,260,3):next
1480 for i=9 to 25:for j=0 to 200:next:sp_off(i):next
1490 for i=0 to 1:bg_fill(i,24):apage(i):wipe():home(i,0,0):next:sp_off():cls:c
ontrast(0)
1500 apage(0):for l=0 to 4:for i=l to 8-l:for j=l to 8-l:symbol(15+i,30+j,"Game
 Over",2,4,2,1+l,0):next:next:next:contrast(15)
1510 m_play(6,7):if val(hi)<sc then hi=str$(sc)
1520 for i=0 to 30000:next
1530 endfunc
1540 /* ---------- 背景 ---------- /*
1550 func haikei()
1560 apage(1):for i=1 to 10:palet(i,rgb(10+i,i+10,i+20)):next
1570 for i=0 to 400:pset(rnd()*512,rnd()*256,1+rnd()*10):next
1580 switch stg
1590 case 1:apage(0):for i=0 to 400:pset(rnd()*512,rnd()*256,1+rnd()*10):next:b
reak
1600 case 2:for i=0 to 9:palet(i+11,rgb(15+i,10+i,i)):next:apage(0):for j=0 to
29
1610 cx=int(rnd()*470)+20:cy=int(rnd()*256):for i=0 to 9:circle(cx,cy,13-i,20-i
,0,360,180)
1620 paint(cx,cy,20-i):next:next:break
1630 case 3:apage(1):for i=0 to 9:palet(i+21,rgb(11+i,0,0)):next
1640 for i=0 to 9:circle(127,127,100-i*i,30-i,0,360,256):paint(127,127,30-i):ne
xt:break
1650 case 4:for i=1 to 9:apage(1):circle(127,127,100-i*i,i,0,360,256):paint(127
,127,i)
1660 circle(127,127,99+i,i,0,360,256):apage(0):circle(255,127,50-i*5,i+11,0,360
,256):paint(255,127,i+11):next:break
1670 case 5:for i=1 to 10:apage(0):fill(0,225+i*2,511,255,i):line(0,228-i,511,2
28-i,i)
1680 apage(1):circle(127,127,110-i*i,i+10,0,360,256):paint(127,127,i+10):next
1690 apage(0):for i=0 to 1000:pset(rnd()*512,182+rnd()*36,1+rnd()*10):next:brea
k
1700 endswitch
1710 endfunc
1720 /* ---------- 背景スクロール ---------- /*
1730 func hk_scroll()
1740 hkx=(b mod 256)*2:hkx1=(b mod 512)
1750 home(0,hkx,0):home(1,hkx1,0)
1760 endfunc
1770 /* ---------- ステージ・クリア ---------- /*
1780 func stekuri()
1790 for i=0 to 1:apage(i):wipe():bg_fill(i,24):next:sp_off()
1800 locate 9,7:print"Stage";stg;"Clear":locate 10,8:print"Next  Stage"
1810 for i=0 to 30000:next:sc=sc+(stg*(5-dm)*200):if b<=255 then sc=sc+(stg*10*
(1000-b))
1820 endfunc
1830 /* ---------- タイトル画面 ---------- /*
1840 func title()
1850 apage(0):palet(37,1):fill(0,0,255,255,37):for i=0 to 5:palet(31+i,rgb(6+i*
i,6+i*i,6+i*i)):next
1860 for i=0 to 6:for j=i to 12-i:for l=i to 12-i:symbol(28+l,20+j,"Keep Off",2
,3,2,31+i,0)
1870 next:next:next:symbol(34,26,"Keep Off",2,3,2,0,0):for i=0 to 9:palet(38+i,
rgb(13+i*2,13+i*2,13+i*2)):next
1880 apage(1):for i=0 to 9:fill(0,35+i*4,255,76,38+i):fill(0,77+i*2,255,97,38+i
):next
1890 apage(0):symbol(84,180,"Hi-Score "+hi,1,1,0,47,0)
1900 symbol(54,195,"Push [A] trigger to start",1,1,0,47,0)
1910 symbol(72,210,"Programed by K.sato",1,1,0,47,0)
1920 endfunc
1930 /* ---------- エンディング ---------- /*
1940 func ending()
1950 for i=0 to 1:apage(i):wipe():next:cls:contrast(0)
1960 locate 10,9:print"All Clear !!":locate 5,11:print"Your score is";sc;"pts."
1970 locate 7,13:print"Programed by K.Sato"
1980 for j=0 to 1:for i=0 to 200:apage(j):pset(rnd()*512,50+rnd()*80,1+rnd()*9)
:next:next:contrast(15)
1990 while i<>10000:i=i+1:hkx=(i mod 256)*2:hkx1=(i mod 512):home(0,hkx,0):home
(1,hkx1,0)
2000 my=(i mod 2):sp_set(1,127,95+my,256,3):sp_set(2,143,95+my,257,3):endwhile
2010 if val(hi)<sc then hi=str$(sc)
2020 endfunc
2030 /* ---------- 音楽データ ---------- /*
2040 func music()
2050 dim char aca(4,10)
2060 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,2000):next
2070 m_vget(46,aca):for i=1 to 4:aca(i,1)=6:aca(i,2)=30:aca(i,3)=3:next:m_vset(
69,aca)
2080 m_trk(1,"t110v15q8o1@1|:256c1r1c1r1c1r1:|")
2090 m_trk(2,"t110v12q8o4@1r1r1r1r1r1r1l8|:256o4v12bg<d>v10bg<d>v8bg<d>v6bg<d>v
4bg<d>r")
2100 m_trk(2,"o5v12c>a<fv10c>a<fv8c>a<fv6c>a<fv4c>a<fr:|")
2110 m_trk(3,"t110v15q8l64@69o1co2co1c"):m_trk(4,"t110v15q8l64@69o3co2co1c")
2120 m_trk(5,"t110v15q8@69l32o1c"):m_trk(6,"t100v15o4q8l4@35g<c8d8e8fe8d8c8d8e2
")
2130 m_trk(7,"t100v15o4q8l4@35r16g<c8d8e8fe8d8c8d8e2"):m_trk(8,"t110v15q8l64@69
|:35o3co2co1c:|"):m_trk(9,"")
2140 endfunc
2150 /* ---------- トラック一覧表 ---------- /*
2160 /* trk 1,2 -- ＢＧＭ                      /*
2170 /* trk 3   -- 隕石爆発音                  /*
2180 /* trk 4   -- 自機爆発音                  /*
2190 /* trk 5   -- ショット空撃ち              /*
2200 /* trk 6,7 -- ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ          /*
2210 /* ------------------------------------ /*
```

★ここ数か月で私のパソコンはCPUのパワーアップ・メモリの増設、HDDの大容量化など、大幅に機能向上したが、ゲームにしか使われていない。(神奈川県川崎市・ヨシュア・エイクロイド19才)……【Dr.D：少しずつプログラム、通信など利用していけばいいのでは？】

PC-E500/550用

橋をかけてゴールへ運ぶのだ



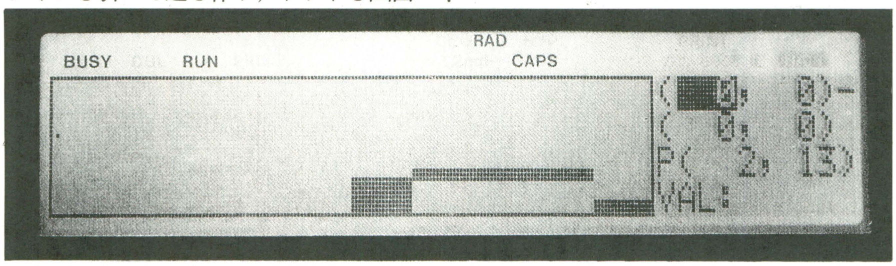
フランソワーズ・ビバルディにつづけ！

今井　夏雄

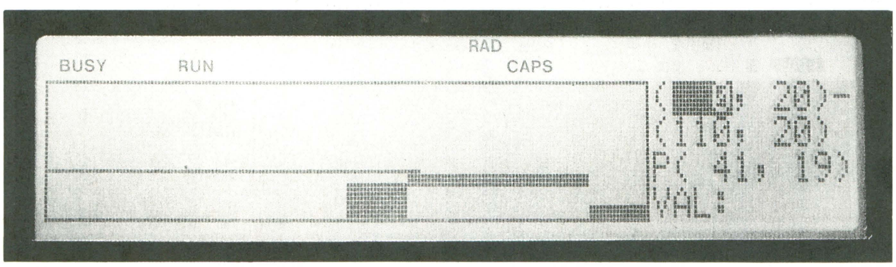
内　容

BASICでラインを引く感覚で，画面にラインを引いて道を作り，ドットを画面右端まで誘導してあげてください。

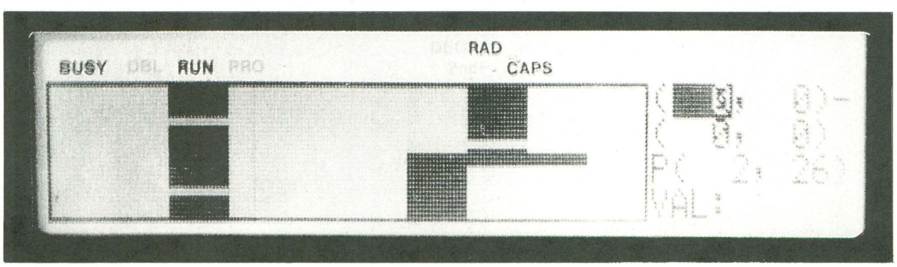
（しかし相変わらずセンスのないタイトルですこと）



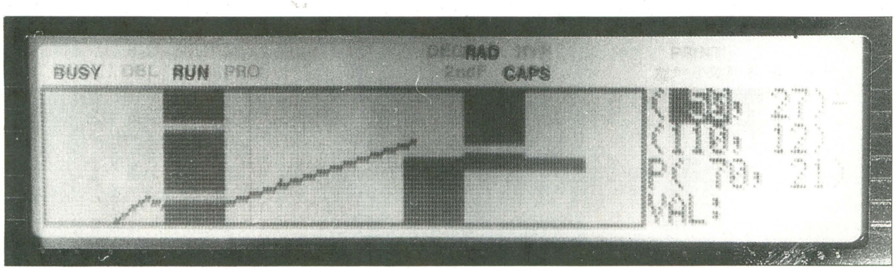
▲《写真１》レミングスやぐっすんおよよ系ゲーム



▲《写真２》ラインを引いたらドットを走らせよう



▲《写真３》う〜ん，この面はどうすればいいかな？



▲《写真４》よしっ！だいたい上手く引けたかな？

《第1表》変数表

R(3)	……(R(0)，R(1))−(R(2)，(3))とラインを引く
M(3)	……数値の変転用座標(x)
N(3)	……数値の反転用座標(y)
K$(3)	……キー入力のバッファ
Q	…………進行方向フラグ
X, Y	………ドットの座標
K	…………次にキー入力のデータをバッファのどこに入れるか
V	…………次にラインの座標データをR( )のどこに入れるか
T	…………Tキーを押したかどうかのフラグ
P$	………面データ
その他	……汎用

遊びかた

プログラムを打ち込み，RUNすると画面が描かれて勝手に始まります。

画面の左上あたりをドットがゆっくりと落ちていっています。

このドットは……

1.真下に何もなければ下に落ちる。
2.真下に床があり，進行方向に何もなければ進行方向に進む。
3.進行方向に1ドット分の壁があれば乗り越えて進むが，2ドット以上ならば引き返す。

という法則で動いています。こいつが画面の右端まで行けばステージ・クリアなのですが，このままでは，永久にたどり着くことはできません。そこで，ラインを引いて，足場を作ってやることになります。

ラインは，BASICのLINE文と同じ要領で引くことができます。つまり，始点の(x, y)，終点の(x, y)を指定します（数値で入力する）。一つ数値を入力するごとに，リターンを押してください。数値の範囲はxが0〜178，yが0〜31です。

ラインをすべて引き終え，後はドットの移動を待つだけとなったら，Tキーでドットが高速移動します。(本当に見えないくらいのスピードで動くので注意してください)もう1回押せば，もとのスピードに戻ります。

どうしようもなくなったら，Gキーでギブ・アップです。勝手にその面の最初から始まります。1面からやり直すときは，一度プログラムを終了させてください。

★正月，ゲームとパチンコでお金がなくなったよぅ〜。(福岡県大川市・森松浩二26才)……【影：私なんか，年末の競馬でおこづかいゼロ。しかし，珍しく初詣に行ったら，着ていたジャンパーのフードにお金がたくさん。正月はなんとかのりきったぞ。】

《第2表》プログラム説明

10～ 40	…各種初期化
50～ 80	…画面の準備
90～120	…メインループ
130～210	…ドットが動くサブルーチン
220～230	…数値の表示サブルーチン
240～340	…キー入力サブルーチン
350～360	…現在入力中の数値の場所を反転させるサブルーチン
370～380	…ゲーム・オーバー処理サブルーチン
390～	…データ

CHECKER FLAG

編：道を作ってドットをうまく誘導するゲームですね。面は文字の一部分の形を利用して作っているので，面データはコンパクトになっています。

Dr.D：うむ。じゃが送られてきたリストをそのまま打ち込んだら，Tキーを押しても速くならなかったぞ。いちおう直しておいたがのう。

編：投稿する前によーく動作確認しましょう。

面データについて

行番号40のP$の中身が面データです。4文字で1面分となります。4文字のうち，1文字目と2文字目が拡大されて画面の左半分上下に，3文字目と4文字目が画面の右半分上下に描かれます。ぜひオリジナル面も作ってみてください。難しい面を作るのは難しいですよ（笑）。

苦労した点・その他

相変わらず，ポケコンのメモリ不足には悩まされ続けました。私のE550は，あと空きメモリが200バイトしかありません（笑）。1文字しかない変数も，奇妙な面データも，全部そのせいです。許してください。カセットテープ・アダプタって，もう入手不可能なんでしょうか？

最後に，Cに熱中のあまり，忘れかけていたBASICの良さを思い出させてくれたFROG高原君と，ベーマガに投稿を再開しようと決心させてくれた山村真（あえて呼び捨て）に感謝の言葉を……

フランソワーズ・ビバルディにつづけ！のプログラム・リスト

```
10:CLEAR :DIM R(3),M(3),
   N(3),K$(3)
20:RESTORE 390:FOR I=0 T
   O 3:READ M(I),N(I):NE
   XT :USING "###":S=0
30:Q=1:X=2:Y=1:K=0:V=0:T
   =1
40:P$="    c ~ ~|||[ '+(*
   ]ュL ¥v¥ ;VU+Nルフツ(||yo
   7ツ"
50:CLS :A$=MID$ (P$,S*4+
   1,4):LOCATE 30,0:PRIN
   T A$:LOCATE 30,2:PRIN
   T "STAGE";S:FOR Z=0 T
   O 3:FOR I=0 TO 5:FOR
   U=0 TO 6:A=POINT (Z*6
   +I+180,U)
60:IF A=1 THEN B=I*18+((
   1>=Z)+1)*89:C=U*2.5+(
   (0=Z OR 2=Z)+1)*16:LI
   NE (B,C)-(B+17,C+2),B
   F
70:NEXT :NEXT :NEXT
80:LINE (0,0)-(178,31),B
   :GOSUB *PS:GOSUB *HN:
   LOCATE 30,3:PRINT "VA
   L:"
90:PRESET (X,Y):GOSUB *M
   V:PSET (X,Y)
100:IF X=177 THEN LOCATE
    10,1:PRINT "STAGE";
    S;" CLEAR!":FOR I=20
    0 TO 10 STEP -5:BEEP
    1,I,10:NEXT :S=S+1:
    T=1:X=2:Y=1:K=0:IF S
    =10 THEN S=0:GOTO 50
    ELSE 50
110:FOR I=0 TO T*30:GOSU
    B *IK:A$=INKEY$ :IF
    A$="T" THEN T=ABS (T
    -1):BEEP 1,100,60 EL
    SE IF A$="G" THEN *G
    V
120:NEXT :GOTO 90
130:*MV
140:A=POINT (X,Y+1):B=PO
    INT (X+Q,Y+1):C=POIN
    T (X+Q,Y):D=POINT (X
    +Q,Y-1):E=A*1000+B*1
    00+C*10+D
150:IF E=1100 OR E=1101
    THEN X=X+Q
160:IF E=1001 OR E=1000
    THEN X=X+Q:Y=Y+1
170:IF E=1110 OR E=1010
    THEN X=X+Q:Y=Y-1
180:IF E=1011 OR E=1111
    THEN Q=Q*-1
190:IF A=0 THEN Y=Y+1
200:LOCATE 30,2:PRINT "P
    (";X;",";Y;")"
210:RETURN
220:*PS
230:LOCATE 30,0:PRINT "(
    ";R(0);",";R(1);")-"
    :LOCATE 30,1:PRINT "
    (";R(2);",";R(3);")"
    :RETURN
240:*IK
250:K$(K)=INKEY$ :C=ASC
    (K$(K)):IF C>=48 AND
     C<=57 THEN BEEP 1,7
    5,30:IF K=3 THEN K=0
    :K$(K)=K$(3)
260:IF C>=48 AND C<=57 T
    HEN LOCATE 34+K,3:PR
    INT K$(K)+"  ":K=K+1
270:IF C=13 THEN BEEP 1,
    50,30 ELSE 340
280:A$="":FOR I=0 TO K-1
    :A$=A$+K$(I):NEXT :R
    (V)=VAL (A$):LOCATE
    34,3:PRINT "    "
290:V=V+1:K=0
300:GOSUB *PS
310:IF V=4 THEN V=0:IF (
    (178>=R(0))+(31>=R(1
    ))+(178>=R(2))+(31>=
    R(3)))=-4 THEN LINE
    (R(0),R(1))-(R(2),R(
    3)) ELSE BEEP 2,30,3
    0 ELSE 330
320:FOR I=0 TO 3:R(I)=0:
    NEXT
330:GOSUB *HN
340:RETURN
350:*HN
360:LINE (M(V),N(V))-(M(
    V)+17,N(V)+7),X,BF:R
    ETURN
370:*GV
380:LOCATE 10,1:PRINT "G
    AME OVER.":BEEP 4,80
    ,100:GOTO 30
390:DATA 186,0,210,0,186
    ,8,210,8
400:REM **TAHNK YOU FOR
    INPUT **
```


★この世で一番美人なのは，つぐ美さん!!では，この世で一番，かっこいいのは，誰でしょう!?（千葉県八千代市・石井崇之15才）……
【影：なんか，返答を読み切っているハガキだな。では，ご要望に応えて…。この世で一番かっこいいのは…。一同：ゴホゴホ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MSX/2/2+/turboR(MSX MUSIC)用

ザナドゥ シナリオII ~Kelpsydra~

©日本ファルコム　　●石原　顥

俺もリニューアル

ザナドゥ シナリオIIより「Kelpsydra」です。

曲はリバイバル

X68Kの重長君に触発されて，アレンジを加えてみました。が，こんなものになってしまいました。

君はリミックス？

ふと思った。

「重長君はF社に必要なのでは？」

最近のK社のF社ゲームCDはどうも，「クソアニメのようなドラマ」と「Y.K氏の過去の栄光にすがったもの」が目立つ。そこで，重長君が「原曲の段階でビシッと決めたアレンジ」をすれば，昔とは違った「新しき良きFサウンド」が生まれるのではないか。そんなことを思ったりします。

「ス○イダー○ットを投げないように。

次はレボリューション

この原稿を書いた後日，某！　Xが休刊になることを知る。「ゲーム・コンピュータ誌上にもかかわらず文才を発揮する」ということで，私が尊敬する3人のうちの1人，西川善司氏の文章を毎月目にすることがなくなると思うと，なぜか寂しい。

★GORRY先生より一言

けっこうユーロビートなリズムが合います。もともとベースラインがユーロに近いからでしょう。アレンジは無難にまとまっています。

12月発売各誌に少しずつoh!Xの廃刊ネタを書いた記事がありましたね。競走の激しいこの業界，ひっそりと消えていく雑誌も多い中では，けっこう異例だったような気がします。かくいう私もX1/X68000使いで，この雑誌に育てられたようなものです。非常に残念でなりません。

ザナドゥ シナリオII～Kelpsydra～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      KELPSYDRA  /  from XANADU SCENARIO II
20 '
30 '           '95 / 07  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
100 ' READY
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 3000
200 ' VOICE SET
210 DIM V%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V%,@63)
300 ' BASS & MAIN
310 DATA 0000,000A,0000,0000
320 DATA 1001,02F0,0000,0000
330 DATA 0004,01F0,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA4C,20
420 POKE &HFA7C,20
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T100R8T130
1000 ' BASS
1010 A0="@63Q8V11L16O3
1020  D="DD>DD<D>D<D>D<
1030  C="CC>CC<C>C<C>C<
1040  B="<B-B->B-B-<B->B-<B->B-
1050  A="<AA>AA<A>A<A>A
1060  G="<GG>GG<G>G<G>G
1070  F="<FF>FF<F>F<F>F
1080 A1=D+D+C+C:A2=B+B+C+C:A3=D+D+D+D:A4=B+B+A+A:A5=G+G+F+F:A6=G+G+A+A
2000 ' MAIN
2010 B0="Q8O5
2020 C0="Q8O5
2030 D0="Q8O5
2040 B1="@63V12L8O5   A. D. AA.B.G A. D. A2
2050 C1="@63V 8L8O5 R8A. D. AA.B.G A. D. A4V10<A4>V8
2060 D1="@63V10L8O5   D.<A.>DD.E.C D.<A.>D2
2070 B2="  A1G4F4G4E4
2080 C2="R8A1G4F4G4E
2090 D2="  D1C4C4C4C4
2100 B3="  A4&AD4&DA1&A4
2110 C3="R8A4&AD4&DAV10A4&AD4&DA4V8
2120 D3="  D4&D<A4&A>D1&D4
2130 B4="  A2G2G4F4E4C4
2140 C4="R8A2G2G4F4E4C
2150 D4="  D2C2C4C4C4<G4>
2160 B5="  A1&A1
2170 C5="R8A1&A2&A4&A8
2180 D5="  D1&D1
2190 B6="@10V14   >A.F.D4AFDG.E.C4CDE<
2200 C6="@10V10 R8>A.F.D4AFDG.E.C4CD <
2210 B7="> F.D.<B-4>FD<B->C.D.E4C<G>C<
```


★X68000の専門誌もとうとうなくなって，もはや最後の砦となったのは，ベーマガだけか(あっ，ディスク・マガジンがあるな…)。(愛知県名古屋市・プオウ・リアキ23才)……【編：X68Kをなくさないためにも，ユーザーは，プログラムをどんどん投稿すること。】

```
2220 C7=">EF.D.<B-4>FD<B->C.D.E4C<G
2230 B8="> A.F.D4AFDG.E.C4GEC<
2240 C8=">CA.F.D4AFDG.E.C4GE <
2250 B9="   B-.>C.D4EFGE.C.<A4G4
2260 C9=">C<B-.>C.D4EFGE.C.<A4G
3000 ' SUB
3010 E0="Q8O5
3020 F0="Q8O5
3030 E1="@14V15L16O5    D<A>DD8&D<ADAADA>ADDADEFGAGFEDEFGAB-C>D
3040 F1="@14V11L16O5 R16D<A>DD8&D<ADAADA>ADDADEFGAGFEDEFGAB-C>
3050 E2=" D<DA>DD<DA>DD<DG>DD<DG>DC<GC>C<GC>C<GEC<G>EGCEG
3060 F2="DD<DA>DD<DA>DD<DG>DD<DG>DC<GC>C<GC>C<GEC<G>EGCE
3070 E3=" D1&D1
3080 F3="GD1&D2&D4&D8&D
3090 E4="@63V9O5  D 1 E1":E5="F1E1":E6="F1G2V11F4G4
3100 F4="@63V9O5 <B-1>C1":F5="D1C1":F6="D1E2V11D4E4
4000 ' RHYTHM
4010 G0="@A14V2 Y22,89Y24,89
4020  Y="HB!16H16CH16H16HB!M!16H16CH16H16
4030 G1=Y+Y+Y+Y
4040 G2=Y+Y+Y+"HB!16H16CH16H16HB!M!16H16HB!M!16HB!M!16
5000 ' EXTRA BASS
5010 AA=G+G+A+"FF>FF<G>G<G>G<
5020 AB=G+G+A+"<AA>AA<A>A<A>>C<
5030 AC=B+B+C+"D-D->D-D-<D-D->D-D-<
6000 ' EXTRA MAIN
6010 BA="@10V14    >A2&ADFAG.E.C2&C<
6020 CA="@10V10 R8 >A2&ADFAG.E.C2  <
6030 BB="    >F2&FDEFE.C.<A2&A
6040 CB="R8 >F2&FDEFE.C.<A2
6050 BC="    >A2&ADFAG.>C.<GA2 <
6060 CC="R8 >A2&ADFAG.>C.<GA4.<
6070 BD="    >>F2&FDEFE2C2 <<
6080 CD="R8 >>F2&FDEFE2C4.<<
6090 BE="@63V12L16O5    AFD<AFA>DFDFA>D<FA>DF< >GEC<GEC<GECEG>CEG>CE<
6100 CE="@63V 8L16O5 R8 AFD<AFA>DFDFA>D<FA>DF< >GEC<GEC<GECEG>CEG
6110 BF="      >FD<B-F>D<B-FDB-FD<B->FD<B-F> >GEC<GEC<GEG>CEGCE>C<E
6120 CF=">CE< >FD<B-F>D<B-FDB-FD<B->FD<B-F> >GEC<GEC<GEG>CEGCE
6130 BG="      AFD<AFA>DFDFA>D<FA>DF< L8>G.>C.<GA.G.E<
6140 CG=">CE< AFD<AFA>DFDFA>D<FA>DF< L8>G.>C.<GA.G. <
6150  Y="<FB->DF":X="B->DFB-<":W="GEC<G>":V=">C<GEC
6160 BH=">  L16 FD<B-FD<B-FD> L32"+Y+Y+X+">"+X+W+W+W+W+V+V+V+"EG>CE<<
6170 CH=">E L16 FD<B-FD<B-FD> L32"+Y+Y+X+">"+X+W+W+W+W+V+V+V+"      <
6180  Y=">D<AFD":X=">C<GEC":W="B-FD<B->
6190 BI=">       "+Y+Y+Y+Y+Y+Y+Y+"DFA>D<"+X+X+X+X+X+X+X+"CEG>C<<
6200 CI=">EG>CE<"+Y+Y+Y+Y+Y+Y+Y+"DFA>D<"+X+X+X+X+X+X+X+"      <
6230 BJ=">       "+W+W+W+W+W+W+W+"<B->DFB-"+X+X+X+X+X+X+X+"CEG>C<<
6240 CJ=">CEG>C<"+W+W+W+W+W+W+W+"<B->DFB-"+X+X+X+X+X+X+X+"      <
6250 BK=">       "+Y+Y+Y+Y+Y+Y+Y+Y+X+X+X+X+X+X+X+"CEG>C<<
6260 CK=">CEG>C<"+Y+Y+Y+Y+Y+Y+Y+Y+X+X+X+X+X+X+X+"      <
6270 BL=">       "+W+W+W+W+W+W+W+W+X+X+X+X+">D-4.<<
6280 CL=">CEG>C<"+W+W+W+W+W+W+W+W+X+X+X+X+">D-4.<<
6290 BM="    @63V12L8O6 >D2&D<AA>DC.<G.E2&E
6300 CM="R8 @63V 8L8O6 >D2&D<AA>DC.<G.E2
6310 BN="    F2&FFFAG2>C2 <
6320 CN="R8 F2&FFFAG2>C4.<
6330 BO="    >D2&D<AA>DC.E.CD2 <
6340 CO="R8 >D2&D<AA>DC.E.CD4.<
6350 BP="    >F2&FDEFE2C2 <
6360 CP="R8 >F2&FDEFE2C4.<
7000 ' EXTRA BACKING
7010 EA="@63V10O5 A1G1":EB=" F 1 G1":EC=" F2A2G2A 2
7020 FA="@63V10O5 D1C1":FB="<B-1>C1":FC="<B-1>C2D-2
7030 EC="L8 A. D. A2&A G. C. G2&G":ED=" F .<B-.>F 2&F   G. C. G2&G
7040 FC="L8 D.<A.>D2&D C.<G.>C2&C":FD="<B-. F . B-2&B-> C.<G.>C2&C
7050 EE=" F2A2G2A 2
7060 FE="<B-1>C2D-2
7070 EF="L8 V10 F 2 A2V11 C. E.GE.G.>C<
7080 FF="L8 V10<B-2>D2V11<A.>C.EC.E. A
7090  Y="D<AFD>":X="C<GEC>":W="<B-FD<B->>
7100 EG="@14V13L16O7  "+Y+"V11"+Y+"V9"+Y+"V7"+Y+"V13"+X+"V11"+X+"V9"+X+"V7"+X
7110 FG="@14V 9L16O7R8"+Y+"V 7"+Y+"V5"+Y+"V3"+Y+"V 9"+X+"V 7"+X+"V5"+X+"V3 C<G>
7120 EH="     V13"+W+"V11"+W+"V9"+W+"V7"+W+"V13"+X+"V11"+X+"V9"+X+"V7"+X
7130 FH="<EC>V 9"+W+"V 7"+W+"V5"+W+"V3"+W+"V 9"+X+"V 7"+X+"V5"+X+"V3 C<G>
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
10030  Z=0
10040 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,"","",G1
10050 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,"","",G1
10060 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,"","",G1
10070 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,"","",G1
10080 PLAY#2,A1,B3,C3,D3,E1,F1,G1
10090 PLAY#2,A2,B4,C4,D4,E2,F2,G1
10100 PLAY#2,A3,B5,C5,D5,E3,F3,G1
10110  IF Z=1 THEN 10170
10120 PLAY#2,A4,B6,C6,"",E4,F4,G1
10130 PLAY#2,A5,B7,C7,"",E5,F5,G1
10140 PLAY#2,A4,B8,C8,"",E4,F4,G1
10150 PLAY#2,A6,B9,C9,"",E6,F6,G2
10160  IF Z=2 THEN 10220 ELSE GOTO 10210
10170 PLAY#2,A4,BA,CA,"",E4,F4,G1
10180 PLAY#2,A5,BB,CB,"",E5,F5,G1
10190 PLAY#2,A4,BC,CC,"",E4,F4,G1
10200 PLAY#2,AA,BD,CD,"",E6,F6,G2
10210  Z=Z+1:GOTO 10040
10220 PLAY#2,A1,BE,CE,"",EA,FA,G1
10230 PLAY#2,A2,BF,CF,"",EB,FB,G1
10240 PLAY#2,A1,BG,CG,"",EA,FA,G1
10250 PLAY#2,A2,BH,CH,"",EB,FB,G1
10260 PLAY#2,A1,BI,CI,"",EC,FC,G1
10270 PLAY#2,A2,BJ,CJ,"",ED,FD,G1
10280 PLAY#2,A1,BK,CK,"",EC,FC,G1
10290 PLAY#2,AC,BL,CL,"",EE,FE,G2
10300 PLAY#2,A4,BM,CM,"",E4,F4,G1
10310 PLAY#2,A5,BN,CN,"",E5,F5,G1
10330 PLAY#2,A4,BO,CO,"",E4,F4,G1
10340 PLAY#2,AA,BP,CP,"",EF,FF,G2
10350 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,EG,FG,G1
10360 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,EH,FH,G1
10370 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,EG,FG,G1
10380 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,EH,FH,G1
10390 GOTO 10030
20000 END
```


★先日，影さんは長野に遊びに来ましたよね。あんなに渋くて，カッコいいグラサンした人を見たのははじめてです。(長野市・**バケラッタ15才**)……【**影：**シーッ。みんなに内緒で行ったんだから。でも，ひっかかるなー。かっこいいのはグラサンなんでしょ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

VIRTUA FIGHTER2（バーチャファイター2）
～拳的鉄人～

©SEGA

●上古仁志

こんにちは

ハイ，上古です。早速ですが予定とは違った曲になりました。もともと確かな予定なんてないですけどね。

さて，今回はバーチャファイター2（以下VF2）で，ラウ（ヒゲオヤジ）ステージの曲，拳的鉄人です。いや～ポリゴン格闘は面白いっス。私，VF2はリオン君で1，2回やっただけで，今は家にあるサターンでリミックスをやっております（意外に速い）。マイキャラはウルフで，ブンブン回して遊んでます。そうそう，ＰＳ（プレイステーション）のゼロディバイドも面白い。がんばれズーム。サターンにも何か出してください。（心の声でした）

内　容

えーっと，VF2の作品って掲載されたことないですよね。だから私が送りました。

とりあえず原曲どおりにしたつもりです。だが，イントロと中盤に出てくる唸（うな）るようなギターが再現できず，おまけにドラム等，原曲と比べると薄っぺらです。そして24音ぎりぎりなので気をつけて（？）ください。

リストについて

リストですが，今までで最短と思われます。しかーし！　15トラック，12チャンネルとたっぷり使ってます！（すみません，あまりたいしたことないです）

セットアップのリストは無意味なものもあるけど気にしないでください。ところどころちょっと処理速度が落ちてるかもしれません。気になっちゃう人がいたらゴメンなさい。

リバーブ，コーラス強いと思ったらマクロのところの127の値を下げてください。また，今回，説明があまりリストにないので初心者の方は各自マニュアル等で調べてください。

めっきり寒くなってきましたが，皆さん体に気を付けてください。では，次回にまた。

●参考にしたもの

・Virtua Fighter 2 SOUND TRACK

GORRY先生より一言

うーむ…どうもバーチャは苦手でして（私は鉄拳，友人はカプコン派，SNK派，鉄拳派，その他派といるのですが，なぜかバーチャ派だけいない）。

「ちょっと処理速度が落ちているかも」といっていますが，ギリギリ大丈夫のようです。処理速度が気になったら，コードや飾りのパートの先頭に“R#1”を入れると落ちつきます。またリズムやベースを小さいトラック番号にまとめて配置するのもいい方法です。

VIRTUA FIGHTER～拳的鉄人～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== vf203.ms ===============

* --- vf203.ms ------------------------------------------------- NAGDRV2 -----
-
#title           － 拳的鉄人 －（ラウ・チェン ステージ）[ VIRTUA FIGHTER2 ]
#composer        中村 隆之（第二ＡＭ研究開発部サウンドセクション）
#programmer      上古 仁志
#midi-module     SC-55 (GS)
#tempo-mode      TRUE
#octave-x-mode   TRUE
#volume-x-mode   TRUE
#q-mode          TRUE
#volume-sens     32

* --- MIDI Sound Module Initialize. ------------------------------------------
-
00 CH01 t255  E2:RA                           * R.A
00 E2:UR 11,2 E2:UR 12,2                      * P.C
00 E2:ER 0,3,1,127,44,12,4                    * Reverb
00 E2:EC 2,5,127,12,44,4,12,4                 * Chorus
00 E2:PR 1,1,2,1,2,3,2,3,1,1,4,3,0,0,0,0      * P.Reserve

* --- Setup. -----------------------------------------------------------------
-
01 CH01          @026 l16  o2  q16 p064 V064 v127 CC$5B,004 CC$5D,008 BR12 MM1 r1
02 CH02          @039 l16  o2  q16 p064 V054 v127 CC$5B,004 CC$5D,008 BR12 MM1 r1
03 CH03          @029 l16  o2  q16 p052 V056 v100 CC$5B,052 CC$5D,068 BR12 MM1 r1 M1,2
04 CH04 CC0,008 @030 l16  o2  q16 p044 V062 v100 CC$5B,048 CC$5D,068 BR12 MM1 r1 M1,2
05 CH05          @018 l64  o5  q16 p060 V076 v108 CC$5B,044 CC$5D,052 BR12 MM1 r1
06 CH06          @052 l64  o4  q16 p068 V076 v110 CC$5B,056 CC$5D,056 BR12 MM1 r1
07 CH07          @002 l8   o3  q16 p100 V044 v116 CC$5B,040 CC$5D,040 BR12 MM1 r1
08 CH08          @030 l16  o3  q16 p052 V056 v100 CC$5B,068 CC$5D,084 BR12 MM1 r1 M2,26
09 CH09               l16  o7  q16 p056 V036 v124 CC$5B,056 CC$5D,056 BR12 MM1 r1

10 CH10          @025 l16      q16      V080      CC$5B,120 CC$5D,120      MM1 r1
11 CH11          @016 l16      q14      V080      CC$5B,120 CC$5D,120      MM1 r1
12 CH11               l16      q16                                         MM1 r1
13 CH12               l16      q8       V080      CC$5B,120 CC$5D,120      MM1 r1
14 CH12               l1       q16                                         MM1 r1
15 CH12               l1       q16                                         MM1 r1

01 t136
* --- Bass.1 -----------------------------------------------------------------
-
01 E2:TC 1,52,84 )r#1g#11arararb8.ag(a0deee }6 darararb^8agaged {6 t134 L
01 [ e8rre8rg8ae8g8d8 a8rra8rg8ae8g8d8 t135
01   e8rre8rg8ae8g8d8 gagae4cdrdrdr8 ] t136
01 }6 [ >arar<[d>aga<]e>geg< ]4 t134 dararafb^8agaged {6
01 e8rre8rg8ae8g8d8 a8rra8rg8ae8g8d8 t135
01 e8rre8rg8ae8g8d8 gagae4cdrdrdr8
01 }6 [ >g[ar]3g8.arage8< / d[er]3d8.er{6aed8}6 ] {6 t134 >a[br]3a8.brbae8< t135
```


★最近，パソコン・レクチャーのアニメ／ゲーパロがひそかな楽しみになりつつある自分。キラリ☆（瞳が輝く音）。（茨城県ひたちなか市・能猫PANDA18才）……【つぐ美：私もとっても楽しみよ。つぎはどんなコスプレで登場しようかな？くりひろし先生どう？】

```
01 }6 [ >g[ar]3g8.arage8< / d[er]3d8.er{6aed8}6 ] {6 t134 >a[br]3a8.brb8^8<

* --- Bass.2 -----------------------------------------------------------------------------

02 E2:TE 2,62 )r#1g#11arararb8.ag(a0deee }6 darararb^8agaged {6 L
02 [ e8rre8rg8ae8g8d8 a8rra8rg8ae8g8d8
02   e8rre8rg8ae8g8d8 gagae4cdrdrdr8 ]
02 }6 [ >arar<[d>aga<]e>geg< ]4 darararb^8agaged {6
02 e8rre8rg8ae8g8d8 a8rra8rg8ae8g8d8
02 e8rre8rg8ae8g8d8 gagae4cdrdrdr8
02 }6 [ >g[a>a<]3g8.arage8< / d[e>e<]3d8.er{6aed8}6 ] {6 >a[b>b<]3a8.brbae8<
02 }6 [ >g[a>a<]3g8.arage8< / d[e>e<]3d8.er{6aed8}6 ] {6 >a[b>b<]3a8.brb8^8<

* --- Guitrar.1 --------------------------------------------------------------------------

03 MSh,"c64)c32(r64" MSj,"e64)e32(r64" MSx,"p52 (24 CC0,8 @30"
03 MSi,"d64)d32(r64" MSm,"a64)a32(r64" MSz,"p36 )24 CC0,0 @29"
03 E2:TA 3,68,68,62,44,64,64,64,68 r#1g#11arararb^8ag{8arrr}8 garararb^8agaged L p36
03 [)<e2..>xjjz a2..xiiz <e2..>xjj /  zrrga<e4>xhz<drdri>xiiz(] jjzga<e4>xhz<drdri>xiiz
03 [ r<[er]3>g8.ed<e{6e}6>xjjz r<[er]3>g8.ed<{6e&}24r{18>xjjz ] p52 rarararb^8agaged p36
03  )<e2..>xjjz a2..xiiz <e2..>xjj    jjzga<e4>xhz<drdri>xiiz(  p56 {12
03 [ [ r[ar]3g8.arr4 / <r[er]3d8.err4> ] / r[br]3a8.bragxjjz ] r[br]3a8.brb8}12xiiz

* --- Guitar.2 ---------------------------------------------------------------------------

04 MSi,"d64)d32(r64" MSx,"p44 )8 CC0,0 @29"
04 MSj,"e64)e32(r64" MSz,"p28 (8 CC0,8 @30" E2:TA 4,68,68,68,70,64,64,64,68
04 r#1g#11arararb^8ag{8a&V44r&V28rr V62 garararb^8agaged L p28
04 [ <e2..>xjjz a2..xiiz <e2..>xjj /  zrrga<e4>xcz<drdrd>xiiz ] jjzga<e4>xcz<drdrd>xiiz
04 [ r<[er]3>g8.ed<e{6e}6>xjjz r<[er]3>g8.ed<{6e&}24r{18>xjjz ] p44 rarararb^8agaged p28
04   <e2..>xjjz a2..xiiz <e2..>xjj    jjzga<e4>xcz<drdrd>xiiz   p62 {6
04 [ [ r[ar]3g8.arr4 / <r[er]3d8.err4> ] / r[br]3a8.bragxjjz ] r[br]3a8.brb8}6xiiz

* --- Organ.1 ----------------------------------------------------------------------------

05 E2:TA 5,68,65,64,76,64,64,68,65 [r1] L [r1]4 [ r4)>g#2a#2b#2(11<cd(11ef(10gal16b2ag
05 a8gf+g8f+ef+8ede8^32.&[B-1r#1&]3d0[r#1&B1]3r#9 (6e1 rre>ea<ear>a<ea>ar<ear)6
05 / [ r}12[b0<er>]3{12g8.ederrr r}12[a0<dr>]3{12a8.g/derrr ] e)d(rrr r1 ]
05 l64 r4)c#2d#2e#2(11fg(11ab<(10cdl16e2de d4.e^2r r[>a<d)a(]5 >r[br]3a8.braged
05 )d([ega]5 regrarbr<drergr)12a8& l#4 r8.)12gfedc>bag)12fedc>rr8de(12
05 fgab(12<cdefga)ab<cde)cdr(( (6 >e0b1< l#2 (6

* --- Choir Aahs. ------------------------------------------------------------------------

06 E2:TA 6,68,65,64,64,62,64,68,65 [r1] L [r1]4 [ r4)>g#2a#2b#2(11<cd(11ef(10gal16b2ag
06 a8gf+g8f+ef+8ede8)de( (6e1 rre>ea<ear>a<ea>ar<ear)6 /
06 [ r}6[b0<e>r]3{6g8.e d))e0<e>((rrr
06   r}6[a0<d>r]3{6a8.g/d))e0<e>((rrr ] e))d0<d>((rrr r1 ]
06 l64 r4)c#2d#2e#2(11fg(11ab<(10cdl16e2de d4.e^2r r[>a<d)a(]5 > r)[e0br]3(a8.braged
06 )d([ega]5 regrarbr<drergr)12a8& l#4 r8.)12gfedc>bag)12fedc>rr8de(12
06 fgab(12<cdefga)efgae)fgr( (6 b0<e1>( l#2 (6

* --- Piano. -----------------------------------------------------------------------------

07 MSx,")e4(e0a0<d.>)e(e0a0<d.>e0a0<)d4> e4(e0a0<e.>)e(e0a0<e.>e0a0<e>)e( "
07 MSz,")e4(e0a0<d.>)e(e0a0<d.>e0a0<d>)e( "
07 r1 r1 L [ xz )e4(e0a0<e4 >)e16([e0a0<d>]3r16 ]
07 xz )e4(e0a0<e.>)e(e0a0<e.>e0a0<e>)e( r1
07 xz )e4(e0a0<e4 >)e16([e0a0<d>]3r16
07 [ e0a4e0a.d0g.e0a.e0a. e0b4e0b.d0a.e0b.e0b.
07   e0a4e0a.d0g.e0a.e0a. e0b4e0b.d0a.e0b e0b4 ]

* --- Guitar.3 (E.Piano.) ----------------------------------------------------------------

08 r1 r4..B-12>b0<e0[B1r#1&]24r&[B-1r#2&]41B-1r#2B
08 L  r2... [r1]10 @30 V56 o3 p52 M2,26
08 r1 r4..B-12>b0<e0[B1r#1&]24r&[B-1r#2&]41B-1r#2B
08    r2... [r1]3  @05 V76 o5 p28 MF0
08 r4r2     age8&}12 r8r8^2{12aed8&}12 r8r8^2{12age8&}12 r8r8^2{12bae8&}12
08 r8r8^2{12age8&}12 r8r8^2{12aed8&}12 r8r8^2{12age8&}12 r8r4. }12  a2&{12 r

* --- Organ.2 (Applause.) ----------------------------------------------------------------

09 MSx,"@126 V56 o4 CC$5B,127" MSz,"@017 V40 o7 CC$5B,40"
09 r1 xc2&[}1r#2&]47}1r#2 L [r1]8 z [r[[e#2]6r]3rr2 r [[d#2]6r]3rr2 ]
09    xc2&[}1r#2&]47}1r#2 r [r1]6 z [rr[a#2]6 ]  [ r[a#2]3r#6[a#2]6 ]
09 rr[a#2]6 >> rerererr<< r2 r1 r2..[a#2]12 l#4
09 [a#2]18) gfedc>bagfedcr16 r8defgab<cdefg( [a#2]8r16 l#2
09 V36[ddd{1][eee{1]6{4[gggg{1]6}4[aaaa{1]6}4[bbbb{1]6 l16

MSk,"CC$63,"
MSw,"CC$62,"
MSy,"CC$06,"
* --- Drums.1 ----------------------------------------------------------------------------

10 k24 w36 y66 k24 w37 y44 k24 w40 y68
10 MSb,"n36," MSs,"n37,0n40,"
10 MSm,"v52 " MSx,"v36" MSz,"v28"
10 MSh,"v68 " MSi,"v62" MSj,"v56"

10 hr#1b#47b4b4b8b8 b4b8jssjsxsjsxsjs8ss L
10 [hb4b8.bb8ib8hb8zss]3 hb4b4b8.ibhb8zss
10 [hb4b8.bb8ib8hb8zss]3 hb4b4b8.ibhb8zss
10 [hb8b4b8b8b4b16zs16]4 hb^4(6b32b32b4)6b8b4
10 [hb4b8.bb8ib8hb8zss]3 hb4mb4hb4mb8zss
10 [ [hb4b8.bb8ib8hb4]3 / bv36srsrsrhbb8ib8hb8zss ] v72b2^8ib8hb8zss

* --- Drums.2-1 --------------------------------------------------------------------------

11 k24 w36 y69 k24 w37 y44
11 k24 w38 y72 k24 w40 y68
11 MSb,"n36," MSs,"n37,0n40,"
11 MSx,"v68 " MSe,"n37,0n38,"

11 xr#1b#47b4b4)8s8ss xb4b4)6b8b8b8(6b8 L
11 [xb4)12s8.)6s xb4)12s8v28ss]3 xb4)12s4(6b4b8v28ss
11 [xb4)12s8.)6s xb4)12s8v28ss]3 xb4)12s4(6b4b8v28ss
11 [xb4)12s8v28ssxb4)12s8v28ss]4 xb)12s8s8s(6b32b32b8sb8)6s8ss
11 [xb4)12s8.)6s xb4)12s8v28ss]3 xb4)12s4(6b4b8v28ss [
11 [xb4)36e8.)4exb4r4 xb4)36e8.)4exb4/r4 ]/r8v28ss ] v72b8v28ss

* --- Drums.2-2 --------------------------------------------------------------------------

12 k24 w41 y62 k24 w43 y62 k24 w45 y62
12 k24 w47 y62 k28 w28 y68 k28 w53 y68
12 MSb,"n35," MSa,"n47," MSg,"n45,"
12 MSf,"n43," MSe,"n41," MSd,"n53," MSc,"n28,0n40,"
12 MSh,"v72 " MSi,"v68 " MSj,"v62 "
12 MSm,"v52 " MSu,"v48 " MSx,"v44 " MSz,"v32"

12 h r#1b#47b4b4jb8bb b4b4b8p4ap84xg32p96f32p124je8p64ib8
12 L [v36b2..    zcc]3 v36b2xbcbcbczcc [v36b2..zcc]3 ccv36b4.xbcbcbczcc
12   [v36bcbcbcb2zcc]4 v36b cbcbcb2zcc [v36b2..zcc]3 ccv36b4.xbcbcbczcc [
12 [xd4md8.xdud4p028 iaxgf8 p64
12  xd4md8.xdud4p100/jgxfe8 p64 ] / jgmfzp64cc ] p64 hb8zcc

* --- Percussion.1 -----------------------------------------------------------------------

13 k24 w42 y63 k24 w44 y63 MSc,"n42," MSh,"v84"
13 k24 w46 y63 k28 w42 y68 MSd,"n44," MSi,"v72"
13 k28 w44 y68 k28 w46 y68 MSo,"n46," MSj,"v68"

13 r1 h codododr i crcrcrcc L
13 [  j [dco8]14 h codododr ] j  [dco8]16 h codododr i crcrcrcc
13    j [dco8]14 h codododr [ v28cridr]12 h codododr [v28cridr] [v36crhdr]16

* --- Percussion.2 -----------------------------------------------------------------------

14 k24 w49 y63 MSh,"v56 n49,"
14 k28 w49 y12 MSm,"v52 n49,"

14 r#1 m#191 m2.h4 L
14 m [r]16 [ mrr r2.h4 ]

* --- Percussion.3 -----------------------------------------------------------------------

15 k24 w57 y63  MSh,"v48 n57,"
15 k28 w57 y116 MSm,"v44 n57,"

15 r#1 m#191 m2.h4 L
15 m [r]16 [ mrr r2.h4 ]

* --- (C)1995 SEGA ---------------------------------------- [ VIRTUA FIGHTER 2 ] -----


     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : ····· 05376 05376 05376 05376 05376 05376 05376 05388 05376 05376 05376
Loop count : ····· 04800 04800 04800 04800 04800 04800 04800 04800 04800 04800 04800

     Track :    12    13    14    15
Data count : 05376 05376 05376 05376
Loop count : 04800 04800 04800 04800
```

★ネットワークの解説をするのであれば、利用するうえでのマナーの講義もしてもらいたいものです。(神奈川県横浜市・岸 順司21才)

……【編集長：なるほど。それほどマナーの悪い人たちもいるということかな？岸くん、ぜひ、レポートしてみてくれないかな。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-8801mKII SR以降＋サウンドボード2
(ぴっける君＋ミスティーブル-PCM)用

VIRTUA FIGHTER2 (バーチャファイター)
～BLACK CAT MOON～

©SEGA　●Silpheed☆

ご挨拶

Silpheed☆です。

最初に謝らなければならないことがあります。GRADIUS IIIの曲名が間違っていました。Cosmo Plantが正しい名前です。……どうして間違ったんだろう……う～ん。

今月は久びさに88で，曲名VF2から「BLACK CAT MOON」です。

解　説

この曲はディストーションギター，ロータリーオルガン，そして派手なドラムスというスタイルで，なかなかFMではやりたくない部類の曲に入ると思いますが，それぞれの音色があまり似ていなくてもアンサンブルを組むと，それなりにまとまってしまうところが面白いです。

パート割りは，ギターにFM×2，ピアノとオルガンにFM×3，ベースにFM×1，ハイハットにSSG×1，メロディーにSSG×2，あとはドラムスにPCMとリズムを使っています。

PCMはスネアとバスドラがメインの用途ですので，PCMデータのない方はリズム音源で代用してしまっても大丈夫です。本当はストリングスが後ろに薄く入っていますが今回は入れられませんでした（音は採ってあるのですが……）。

個人的には，他にはLIONの曲とか，「CHICAGO」（サラとジャッキーの対戦のときの曲）もなかなか気に入っています。

次回……？

レイフォースかっこいい～！　とか思っています（実はCD買ったのつい最近）。音採り死にそうですけど。VF2の他の曲でもいいのですが……。最近のGMってCDに楽譜のついていないが多いんですよね～。

では，また来月。

●参考にしたもの

Virtua Fighter 2 SOUND TRACK
(TYCY-5410) 東芝EMI(株)

VIRTUA FIGHTER2～BLACK CAT MOON～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' Virtua Fighter 2 「 BLACK CAT MOON 」  (c)1994 SEGA
110 '   save "2:SARAH.MUS"
120 '
130 '           V i r t u a   F i g h t e r   2
140 '
150 '                  「 BLACK CAT MOON 」
160 '                                          (c)1994 SEGA
170 '                              SB2 Arranged & Programed by Silpheed*
180 '                                          with 「 MISTY BLUE 」 ADPCM data
190 '  ---------- init.
200 '
210 DEFINT A-Z:DEFSTR A-K:OPTION BASE 0
220 DIM A(4),B(4),C(4),D(4),E(3),F(3),G(6),H(10),I(10),J(6),K(1)
230 CMD INIT(L)
240 '
250 '  ---------- YM-2608 Voice set
260 '
270 CMD VSET(1,
280 '
290 DATA 40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,
300 '                                                distortion guitar
310 DATA 31,  4,  1,  0,  1, 10,  0,  3,  4,  0,
320 DATA 18,  1,  1,  8,  1, 24,  0, 15,  4,  0,
330 DATA 31,  4,  1,  0,  1, 24,  0,  7,  7,  0,
340 DATA 31,  6,  0,  8,  1,  0,  0,  1,  7,  0)
350 '
360 CMD VSET(2,
370 '
380 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
390 '                                                acoustic piano
400 DATA 31, 13,  9,  8,  1, 36,  2,  2,  3,  0,
410 DATA 31, 19, 10,  8,  1, 40,  2, 14,  3,  0,
420 DATA 31, 13, 12,  8,  1, 35,  1,  6,  7,  0,
430 DATA 31, 11, 17,  8,  3,  0,  0,  2,  7,  0)
440 '
450 CMD VSET(3,
460 '
470 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  6,
480 '                                                electric piano
490 DATA  31,  9,  9,  4,  0, 28,  0,  8,  3,  0,
500 DATA  31,  9,  9,  7,  0,  0,  0, 12,  3,  0,
510 DATA  31,  9,  9,  4,  0, 26,  0,  8,  7,  0,
520 DATA  31,  9,  9,  7,  0,  0,  0, 12,  7,  0)
530 '
540 CMD VSET (4,
550 '
560 DATA 49, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
570 '                                                electric bass
580 DATA 31, 12, 11,  6, 15, 31,  2,  3,  3,  0,
590 DATA 31,  9, 10,  6, 10, 29,  0,  1,  0,  0,
600 DATA 31,  9, 10,  6, 10, 31,  0,  0,  0,  0,
610 DATA 31,  6,  7,  7, 10,  0,  0,  0,  7,  0)
620 '
630 CMD VSET(5,
640 '
650 DATA 15, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
660 '                                                electric organ
670 DATA 26,  0,  0,  8,  0,  5,  0,  4,  3,  0,
680 DATA 26, 13,  0,  8,  6,  3,  0, 12,  7,  0,
690 DATA 26,  0,  0,  8,  0,  0,  0,  4,  7,  0,
700 DATA 26,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  2,  3,  0)
710 '
720 '  ---------- MML set
730 '
740 CMD WSET(1:24,4,4,2,0):CMD WSET(2:8,2,4,12,0):CMD WSET(3:8,2,4,10,0)
```

```
750 CMD WSET(4:8,1,4,10,0)
760 '
770 A(0)="H-3 @1 P3 @W1 @V109 L16 R4 @M O4
780 A(1)="|:6 |:3 |:3<Q7AA>Q8G:| <Q7A>Q8GA^4 :||:3<Q7AA>/Q8G:| Q8AGEDC<B>CD :|
790 A(2)="|:3 |:3<Q7AA>Q8G:| <Q7A>Q8GA^4 :| E2 Q7GGGG GGGG
800 A(3)="|: Q7R8FFFQ8E8.D4.Q7DD Q8D4.Q7DDQ8G8G8G8Q7GG R8AAAQ8A8. / A4.Q7AA
810 A(4)="Q8A4.Q7AA AQ8A8Q7A AAAA :| A4R4 R8B8.F+8.<B2>
820 FOR Z=0 TO 4:CMD 1,A(Z):NEXT
830 '
840 B(0)="H3 @1 P3 @W1 @V109 L16 R4 @M O4
850 B(1)="|:6 |:3 |:3<Q7EE>Q8C:| <Q7E>Q8CD^4 :||:3<Q7EE>/Q8C:| Q8DC<AGFEFG> :|
860 B(2)="|:3 |:3<Q7EE>Q8C:| <Q7E>Q8CD^4 :| <B2> Q7CCCC CCCC
870 B(3)="|: Q7R8<A+A+A+Q8A8.G4.Q7GG Q8G4.Q7GG>Q8C8C8C8Q7CC R8DDDQ8D8. / D4.
880 B(4)="Q7DD Q8D4.Q7DD DQ8D8Q7D DDDD :| D4Q7DDEE EEQ8E8.<B8.E2>
890 FOR Z=0 TO 4:CMD 2,B(Z):NEXT
900 '
910 C(0)="H-3 @3 P3 @V96 L8 R4 @M O3 Q5
920 C(1)="|:3 |:4 RC.C.C.C4^16 :| :|
930 C(2)="@5 P2 @V105 O4 |: Q7G.Q3G.G4G.G. Q7F.Q3F.F4F.F. Q7E.Q3E.E4E.E. Q7D.Q3D
.D4D.D. @W4 :| @W0
940 C(3)="P3 @3 @V96 O3 |: |:4 RC.C.C.C4^16 :| :|
950 C(4)="@5 @V104 O4 @W4 R1R1R1R1 Q8 F1&F1&F1E1 @W0 @3 @V96
960 FOR Z=0 TO 4:CMD 3,C(Z):NEXT
970 '
980 D(0)="H3 @3 P3 @V96 L8 R4 @M O2 Q5
990 D(1)="|:4 RA.A.A.A4^16 RG.G.G.G4^16 RF.F.F.F4^16 RG.G.G.G4^16 :|
1000 D(2)="H-3 @2 @W4 @V107 O4 Q7B.Q3B.B4B.B. |: Q7A.Q3A.A4A.A. :| Q7B.Q3B.B4B.B
. @W0 @3 H3 @V96 O2 Q5
1010 D(3)="|:2 RA.A.A.A4^16 RG.G.G.G4^16 RF.F.F.F4^16 RG.G.G.G4^16 :|
1020 D(4)="H-3 @2 P1 @W4 @V104 O4 R1R1R1R1 Q8 A1&A1&A1G+1 @W0 P3 @3 @V96
1030 FOR Z=0 TO 4:CMD 4,D(Z):NEXT
1040 '
1050 E(0)="H0 @4 P3 @V112 L16 Q7 R4 @M O3
1060 E(1)="|:3 |:11 A :| A^4 :|  |:8 A :| >CD<AGFDC<B>
1070 E(2)="|:6  |:3 |:16 A :| :| / AAAA AAAA >CD<AGFDC<B>  :|  >E2 |:8 C:| <
1080 E(3)="|: R8A+8.A8.G2 G2>C8C8C4 R8D8.<A8.D2 / D2D2 :| R8>E8.<B8.E2
1090 FOR Z=0 TO 3:CMD 5,E(Z):NEXT
1100 '
1110 F(0)="H3 @5 @W3 P2 @V105 L8 R4 @M O4
1120 F(1)="|:12 R1 :|
1130 F(2)="|: Q7B.Q3B.B4B.B. |: Q7A.Q3A.A4A.A. :| Q7B.Q3B.B4B.B. @W4 :|
1140 F(3)=F(1)+"Q8 @V104 A1&A1&A1G+1 @W3 @V105
1150 FOR Z=0 TO 3:CMD 6,F(Z):NEXT
1160 '
1170 CMD ESET(1:255,255,  0, 15, 44,  5):CMD ESET(2:255,255, 35, 44, 14,255)
1180 CMD ESET(3:255,255,  1, 15,  0,255):CMD ESET(4:255,255,  4, 44, 14,255)
1190 CMD ESET(5:255,255,  2, 44, 14,255)
1200 '
1210 CMD MSET(O,"@4W1V13C"):CMD MSET(C,"@2W2V12C"):CMD MSET(Y,"@5W3V13C")
1220 CMD MSET(P,"@4W1V12C")
1230 '
1240 G(0)="P2 H0 L16 Q8 R4 @M
1250 G(1)="y4 |:6 o8cC :| o8c32C32C32C32  |:5 o8cC :| o8R2C8
1260 G(2)="|: y4 |:6 o8cC :| o8c32C32C32C32  |:7 o8cC :| o8c32C32R :|
1270 G(3)="|: y4 |:3c8CC:| o8cC C8CC C8CC CRo8 |:3c8CC:|C8C8 o8cC C8CC / C8CC C8
C8 :| @2W2V13C@4W1V14CcC R4
1280 G(4)="|: y4 |:6 o8cC :| o8c32C32C32C32  |:7 o8cC :| o8c32C32R :|
1290 G(5)="c8y8.y8.y4c8C8 C4C4C4C4 C8y8.y8.y4c8C8 c4C4C4C4
1300 G(6)="c8y8.y8.y4c8C8 C4C4o4c4 |: c8y8.y8.y4c8C8 :|
1310 FOR Z=0 TO 6:CMD 7,G(Z):NEXT
1320 '
1330 H(0)="H-10 @3 @W0 O5 L16 Q7 R4 V13 @M
1340 H(1)="R1R1R1 R2>(<B,>D)64&D32.C<AGFDCD
1350 H(2)="|: (E,A)32&A2.^32 (<B,>C)32&C8^32 (D,G)32&G2.^32 (<B,>C)32&C8^32
1360 H(3)="/ (C,F)32&F2^8.. (F,G)32&G8^32 E8&(E,D)32 (D,E)32&E4. DC<AGFDCD> :|
1370 H(4)="(C,F)32&F2.^32CFG @W2@1Q8(F,A)32&A4&V12A8..&V11A4.&(A,F)8 @W0@3 V13
1380 H(5)="|:7 R1 :| R2 DC<AGFDCD>"+H(2):H(6)=H(3)
1390 H(7)="(C,F)32&F2.^32CFG (E,A)32&A4...<<A>CEG>CDFG
1400 H(8)="@1Q8 (E,A)32&A4...&V12A2&V11A2&V10A4.V13GF E8F E2.^16&V12E4.&V11(E,C)
8 Q7
1410 H(9)="V13<<A>CEG>CDFG A8>C<Q8A2.^16&V12A4.&V11A8 Q7V13|:(E,A)32.&A8^64:|GF
1420 H(10)="V13E2&V12E4. V13EF+G+2&V12G+4&V11G+4 @3 O5 V13
1430 FOR Z=0 TO 10:CMD 8,H(Z):NEXT
1440 '
1450 I(0)="H10 @3 @W2 O5 L16 Q7 R4. V9 @M
1460 I(1)=H(1):I(2)=H(2):I(3)=H(3)
1470 I(4)="(C,F)32&F2.^32CFG @W2@1Q8(F,A)32&A4&V8A8..&V7A4.&(A,F)8 @W0@3 V9
1480 I(5)=H(5):I(6)=H(6):I(7)=H(7)
1490 I(8)="@1Q8 (E,A)32&A4...&V8A2&V7A2&V6A4.V9GF E8F E2.^16&V8E4.&V7(E,C)8 Q7
1500 I(9)="V9<<A>CEG>CDFG A8>C<Q8A2.^16&V8A4.&V7A8 Q7V9|:(E,A)32.&A8^64:|GF
1510 I(10)="V9E2&V8E4. V9EF+G+2&V8G+4&V7G+4 @3 V9 O5
1520 FOR Z=0 TO 10:CMD 9,I(Z):NEXT
1530 '
1540 CMD MSET(B,"@0@V35C"):CMD MSET(S,"@1@V45C")
1550 '
1560 J(0)="P3 O8 R4 L16 Q8
1570 J(1)="b4R2^8.b b8b8R2s4 b8b8R2^8.b b8b8R8@4@V20GGFFDDs4 @M
1580 J(2)="|: |: b4s4R8bbs4 / b4s4R8b8sb8. :| b4s4R8b8sb8b :|
1590 J(3)="|: |: b4s4R8bbs4 / b4s4R8b8sb8. :| / b4s4R8b8sb8b :| b4s8.sssbbssbb
1600 J(4)="|: |: b4s4R8bbs4 / b4s4R8b8sb8. :| / b4s4R8b8sb8b :| b4s4R8b8s4
1610 J(5)="|: |: R8b8sb8.b4s4 / b4s8.bb8b8s4 :| / b4s8.bb8b8s8ss :| R8b8sb8.b8b8
 ssss
1620 J(6)="|: b4s4R8bbs4 / b4s4R8b8s4 :| b4s4ssbbs4
1630 FOR Z=0 TO 6:CMD 10,J(Z):NEXT
1640 '
1650 K(0)="P3 L8 Q8 R4 @M
1660 K(1)="@3 V17 |:28 R1 :| |:3 R2..C RCRCRCRC :| R1R1
1670 FOR Z=0 TO 1:CMD 11,K(Z):NEXT
1680 '
1690 ' ---------- play
1700 '
1710 CMD TEMPO(130):CMD PLAY()
```


★PC-98プログラム大全集の③はいつ出版されるのですか？早く宣伝してください。(長野市・V・H X才)……【編：みなさんからのご要望が多ければいつでも発行する準備はしてありますよ。①②に関しての意見や要望もお待ちしています。参考にしたいので。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：Dr.，今月の投稿プログラムの山を見てくださいよ。

Dr.D：なんじゃ，なんじゃ，あわてて。投稿が増えてチェックが大変だ，なんて泣き言を言うんじゃないのか。

編：泣き言なんて言いませんよ。全体的に投稿も増えていますけど，Visual BasicとDelphiのプログラムもホラ，送られはじめてきたんですよ。チェックしていて，とても楽しかったですよ。それぞれいい味をだしていたし。

Dr.D：ほう，どれどれ。うむ，これはなかなかおもしろいではないか。やはり，投稿作品もWindowsならではの，手軽に遊べるものが多いようじゃな。

編：どれも採用に値するものばかりですよね。ただ，中には実行ファイルしか入っていない投稿もありました。ベーマガの場合，リストという形で掲載してあげたいですから，そのへんを頭に入れておいてもらえるといいですね。

Dr.D：そうじゃのう。ところで今月のベスト・プログラマーなんじゃが，大村直哉さんのVisual Basic用『ワンキーフライ』でどうかのう。

編：賛成です。マウスをクリックするかしないかだけの単純明快な内容なんですが，思わず熱中してしまいました。

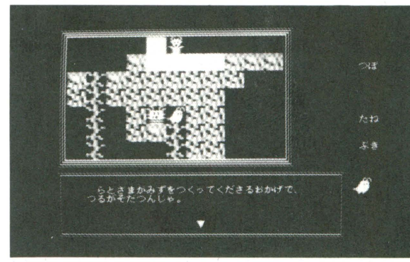
影：Visual Basicもいいけど，私はPC-9801用『ゆとともりのなかまたち』(杉井　光さん作) がおすすめですね。

つぐ美：私も同感。とにかくかわいい作品です。このリストの短さで謎解きあり，戦闘ありと完成度の高い作品だと思います。

Dr.D：データの圧縮レベルが高いのは認めるがチェックサムは付けてもらいたかったのう。ON～GOTOの使いかたやサブ・ルーチンの使いかたを見るとプログラム・レベルはかなり高いと感じるのう。次回作も期待できそうじゃな。

つぐ美：ということで，今月はこれまで。

編：最後に一言。最近，投稿規定が守られていません。封筒の裏側にも機種名とタイトルは必ず書いておくように。



▲PC-9801用『ゆとともりのなかまたち』

今月はもう一歩のところでしたで賞

●Windows用『ぷう』／植木祐二
●FM TOWNS用『15秒の命』／梶蓮治
●MSX用『トラベル・バッグ』／岩下&本西ソフトウエア工房
●PC-9801用『GOGOスライム』/鈴木剛史
●PC-9801用『どこ？』／JUPITER
●PC-9801用『OPEN HAND Ver.2』／森　基伊
●PC-9801用『ドットの冒険』/伊藤直輝
●PC-9801用『TIMER98』／すたぢおみるめいく
●PC-9801用『1行ごとに解読するパソコン少年へ』／堀内伸恭
●X68000用『ワープ・ザ・ワープ』／近藤みるく

投稿ありがとう

たわら／吉田勝治／坂井弘亮／ichiro／松久貫太／なっと★ASUKA／其田武志／下見淳一郎／鈴木剛史／嶋田健成／木下智豊／葦原　柾／今井夏雄／小西祥弘／塩原和幸／奇妙な手品師／阿部俊之／板場貴太／反木進一郎／水橋龍太／富山毅一／箱崎幸直／板橋早雄／奇妙な手品師／江川雄二／福見　誠／島本寿美／根家基紀／杉井　光／てふてふ／福崎忠彦／斉藤浩一／掛川綾己／中野文哉／粕谷好宏／清藤竜輔／高橋俊三／北平公夫／今市真志／Wall Soft／早島幹靖／前山周基／大島忠生／鮫島仁史／若葉光也／JUN CLUB／原島欽矢／小野和広／上古仁志／小宮山弘明／植木祐二／大村直哉／峠　恒司／松川茂樹／高梨憲一／香山一郎／石原　顕／北村聖児／イナオジュン／塩塚弘明／横山康一／長津田慶一／NOT SOFT／井田正行／岡寺史司／立畑順也／山本武芳／北原雅博／OVER RIVER SOFT／小林浩隆／矢沢道成／東　裕男／本入功明／大野一宏／繁田光吉／三島　茂／田中重夫／小玉紀夫／阿久津美佐男／鈴木吉正／八木享祐／佐伯　宰

※全員紹介しきれなくてごめんなさい。これからもどしどし投稿してくださいね。

『マイコンBASICマガジン』関連媒体筆者募集・編集要員募集の御案内

マイコンBASICマガジンでは，「マイコンBASICマガジン」，「コンピュータ・ミュージック・マガジン (CMM)」をはじめ，別冊などを発行しています。

プロ・アマを問わず「家庭全員でコンピュータを楽しく活用する」という基本ポリシーに合った力量を持つ記事執筆者と，編集補助要員を募集しています。

審査基準は，かなり厳しいので，そのつもりで応募してください。

①履歴書 (写真貼付) ②自己PRとなる作品・原稿などを同封して「マイコンBASICマガジン筆者募集係」に郵送してください。書類選考の上通知します。

宛先：マイコンBASICマガジン編集部「筆者・編集要員募集」係

◆ 定期購読 ◎ 直接購読のしおり ◆

雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。
で確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙
文下さい。

読料（消費税込料金となっております。）

店	¥15,600	マイコンピュータマガジン	¥6,840
製 作	¥ 8,160	マイコンBASICマガジン	¥5,760
刷版	¥80,000	OAビジネスパソコン	¥6,600

特典

常の定価でご購読いただけます。
冊分の購読ができます。
ュータマガジン・OAビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単で
替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出い
みます。
に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご
。
，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払
切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出
。

送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払　込　取　扱　票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号	（右詰めにご記入ください）
00150 - 3	51961

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

加入者名　株式会社　電波新聞社

料金　　　特殊取扱

通信欄			
※　定期購読誌名	※新規 継続	購読期間　年　月号より　年間	送金額（送料当社負担）　円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数		送金額（送料共）　円
			円
フリガナ 送付先住所 □□□-□□		産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名		電話 TEL	年令　才　性別　男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150 - 3	通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください	
	51961	

加入者名　株式会社　電波新聞社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名　※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

（消費税込料金となっております）

電波新聞社出版物一覧

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	スーパーMIDIデータ・コレクション
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	オールアバウト・真サムライスピリッツ上/下巻
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	マルチメディアの基礎技術
DCC, MDガイドブック②	1,200円	〒310円	アマチュア無線技士受験マニュアル
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒380円	衛星のすべて（改訂版）
パソコンBBS電話帳	2,000円	〒380円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版
TVのすべて	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	オールアバウト・ナムコ①／②
WS-Works Ver.3がわかる本	1,900円	〒310円	アマチュア無線運用マニュアル
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問

東京本社	03－3445－8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273－26－3206	神戸支
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－254－6405	広島支
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	高松支
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関支
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本支
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児島

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	
プログラム名	
氏名	
年令	才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年 月 日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

1 4 1 - □□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部③

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電　話	― ―		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	才
		性　別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月・時々・初めて 読む	何人で読みますか　（　）人		

お楽しみプレゼント③応募欄
＊246ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート
・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン③ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
①　②　③

●今月号でおもしろくなかった記事とその理由
①

●くわしく紹介してほしいソフトは？
対応機種：

●くわしく紹介してほしい機種名は？
メーカー名：

●パソコンは主にどのような目的で使っていますか？
ゲーム　ワープロ　データベース　プログラミング
通信　CG　ミュージック　学習　その他(　)

●パソコンを共有している家族は？1人で，親，兄弟，その他(　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

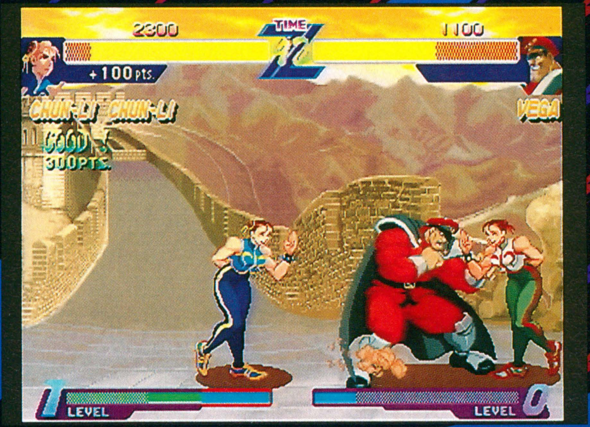
広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
富士通	表2～前付カラー3	1
エプソン販売	前付カラー10～11	2
アセットコア	記事中51	3
NEC	表4	4
メディア		
帝人	前付カラー5	5
ソフト		
テイチク	前付カラー7	6
NECホームエレクトロニクス	前付カラー9	7
富士通ミドルウェア	前付カラー12	8
富士通パレックス	中付カラー132～133	9
ビック東海	中付カラー134	10
日本クリエイト	中付カラー135	11
SPS	中付カラー136	12
日本アドバンス･テクノロジー	中付カラー137	13
オークスヘブン	中付カラー138～139	14
塚本吉彦事務所	記事中カラー192	15
セガ･エンタープライゼス	記事中カラー200～201	16
日本ファルコム	表3	17
レコード関連		
NECアベニュー	記事中カラー221	18
ポニーキャニオン	記事中カラー226	19
学校関連		
カルチャーブレーン	中付カラー145	20
代々木アニメーション学院	中付カラー146	21
バンタン電脳情報学院	後付273	22
その他		
ビッキーズ	記事中255	23
トライ	記事中258	24
キョーワインターナショナル	後付287	25

キリトリ線

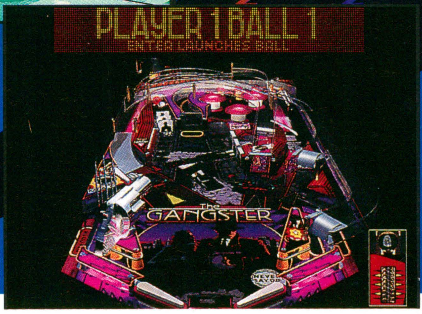
COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド











▶▶▶ここからあとのページでは, コンピュータを使った楽しいソフトウエアや, その周辺の話題を満載しています。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

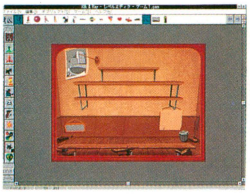
マウスをクリックするだけでゲームを作れるソフトがやっ

プログラミングの知識はまったく不要!! 背景、キャラクター、アクション、サウンド、etc……。
ゲームを構成するすべての要素は、Klik & Playのナビゲートにそって、
豊富に用意されたライブラリからマウスで選択するだけで設定可能。
もちろん、ライブラリには、あなたの作ったオリジナルのキャラクターを登録することもできます。
創造力とアイディアさえあれば、だれでも、本格的なゲームが作れる、まったく新しいソフトの登場です。



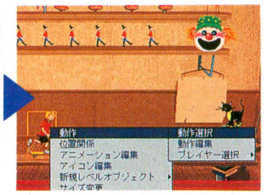
材料はすべて揃っている。あとは、キミのセンスで編集するだけだ。

マウスをクリック



まずは、背景

砂漠?森?山脈?海辺?お好きな場所をウィンドウからドラッグ&ドロップ。



キャラクターを設定

Klik&Playのライブラリには、数百もの個性的なキャラクターが用意されています。

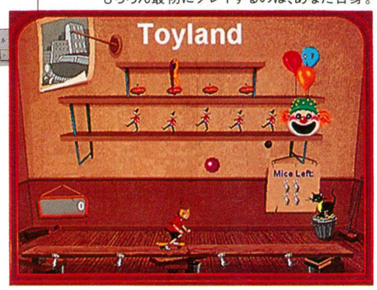


さて、編集だ

映画監督が役者に演技をつけていくように、各キャラクターにアクションをつけていきます。
アクションの種類も豊富です。

Let's Play!

世界にただ1つのオリジナルゲームが完成。
もちろん最初にプレイするのは、あなた自身。



Klik&Play オリジナルゲーム大募集!!

募集期間/1996・1/10〜1996・5/10(当日消印有効)

その1 賞品多数

Klik&Playで作ったあなたの作品がCD-ROMになる!

製品名:Klik&Play Game Collection(1996年7月10日発売予定)

＊応募された作品の中から優れたゲーム50作品(予定)を収録し、富士通より販売します。
また、Klik&Playオリジナル賞品をさしあげます。
＊参加者全員にKlik&Playグッズをプレゼントします。

富士通賞……………………………液晶テレビ
Europress賞……………………………ウインドブレーカー
TECH Win賞……………………………ダイバーズウォッチ
マイコンBASICマガジン賞……………本革マウスパッド
参加賞……………………………富士通タッチおじさんペン(予定)

その2 雑誌掲載

チャンス!あなたの作品が雑誌に載るかもしれない。

＊Klik & Playは「TECH Win」、「マイコンBASICマガジン」に記事&CD-ROMで連載されます。
期間中、続々寄せられるオリジナルゲームのうち、優秀な作品は記事やCD-ROMで紹介する予定です。
期間/1996年2月号〜5月号

その3 ユーザーサポート

パソコン通信に大集合。

＊Nifty-Serveパレックス・コンテンツステーション(GO SPRX)Klik&Play倶楽部開設中。
データライブラリにオリジナルゲームをみんなでアップしよう。
それがゲームメークテクニックを磨く最短の道だ!! また、Klik&Playに関する最新情報、Q&Aもこちらへどうぞ。

作/品/募/集/要/項

【応募資格】
Klik&Playユーザーなら、どなたでも応募できます。

【応募作品】
ご応募いただく作品は、Klik&Playで作成し、かつ著作権や商標権等の他人の権利を侵害していないオリジナルな作品に限ります。

【応募方法】
1. 作品をフロッピィディスクなどの一般的な媒体に記録し、①住所、②氏名、③年齢、④職業(学校名、学年)、⑤電話番号を明記したものと一緒に事務局へお送りください。
＊応募作品は原則として返却しませんので、バックアップをとってからご応募ください。
2. パソコン通信Nifty-Serveのパレックス・コンテンツステーション「Klik&Playデータライブラリ」にアップロードしてください。

【選考方法】
富士通株式会社、富士通パレックス株式会社の各ゲームソフト開発担当者及び、各雑誌の担当者による厳正なる選考を行います。

【結果発表】
結果の発表は、7月発売のTECH Win、マイコンBASICマガジンの各誌上、Nifty-Serve内のパレックス・コンテンツステーションにて行います。
なお、「Klik&Play Game Collection」につきましては7月10日(予定)、パソコンショップ、書店等にて発売します。

FUJITSU

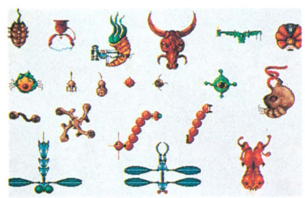
できた!!



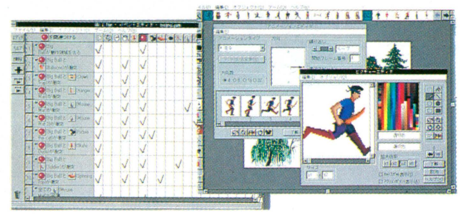
●ゲームの操作は、マウス、キーボード、ジョイスティックに対応。2プレイヤーも可能です。
●できあがったゲームは、Klik & Playがなくても遊べます。仲間に自慢のゲームを披露しよう。
●ゲームだけでなく、デモの作成などにも活用できます。
●10数種類のサンプルゲームを添付。これをベースに新しくオリジナルのゲームを作ることもできます。



●ライブラリには千数百種のさまざまなパーツが用意されています。



●きめ細かな設定ができるイベントエディタ、レベルエディタなど、プロ仕様の高度な編集機能も備えています。



Klik & Play

クリック&プレイ

©1994 Europress Software Ltd
& François Lionet/Yves Lamoureux

Windows® 対応ゲーム作成ソフト

標準価格 8,800円 (税別)

発売元 **富士通株式会社**

販売元・お問い合わせ **富士通パレックス株式会社 TEL.(03)5703-2752** (土・日・祝祭日を除く)

<動作環境>

ソフトウェア ● Microsoft® Windows® Operating System Version3.1 以上
ハードウェア ● CPU：i486 (33MHz) 以上 ●メモリ：8MB 必須 ●モニター：640 × 480/256 色表示以上
●その他/MPC 規格に対応した CD-ROMドライブおよびサウンドボード

Microsoft、および Windows は米国 Microsoft Corporation の米国、およびその他の国における登録商標です。
i486は米国インテル社の商標です。その他、記載の商品名などは一般に各社の商標、または登録商標です。

自宅からコンテンツタイトルを注文できる! ***Let's「GO CNX」***

パソコン通信サービスNIFTY-Serveのオンラインショッピングコーナーに、コンテンツタイトルの専門店「コンテンツ・エクスプレス」がオープンしました。「Klik & Play」は、こちらでもご注文いただけます。NIFTY-Serveのトップメニューから、「GO CNX」でどうぞ。

【応募作品について】

収録作品として選ばれた作品は「Klik&Play Game Collection」に収録し、富士通パレックスより販売します。ただし、Klik&Play Game Collectionの販売価格はCD-ROMの制作および流通に必要な経費であり、収録された作品の対価ではないため印税等のお支払いはできませんので、ご了承ください。なお、収録作品以外の応募作品については、作者の了解のもと、パソコン通信Nifty-Serve「Klik&Play データライブラリ」にアップロードし、より多くの人に楽しんでいただきます。

【応募作品の権利】

応募作品の権利は、各応募者に帰属するものとします。
また、応募者による本収録作品の他のコンテストへの参加や商品化を妨げるものではありません。

応募/お問い合わせ

富士通パレックス株式会社「Klik&Play」事務局
〒144 東京都大田区新蒲田 1-17-25
TEL. 03-5703-2752 (土・日・祝祭日を除く)

VIC TOKAI



Windowsで パズリましょう。



誰もが知ってるジグソーパズルゲームに、CPUとの対戦モードやオリジナルパズル作成モード等を加え、パソコン(Windows)の様々な機能が満喫できる「Zig.Zag. for Windows」の登場です。

CPU対戦で、白熱ジグソー。

コンピューター対戦では、全16ステージの対戦となり、ステージがアップするごとに、難易度もあがり、お助けキャラやお邪魔キャラなど、アイテム類の充実によりゲーム性が格段にアップ! エキサイティングなゲームが楽しめます。

オリジナルのジグソーで伝える愛のメッセージ

例えば…貴方が作成したオリジナルのジグソーをバラバラなピースの状態で相手に渡し、パズルが完成したとき、貴方のメッセージが文字と音声で届く…。気の利いたグリーティングカードとして使えます。

平成8年2月9日(金)発売予定
予価¥5,800(税別)

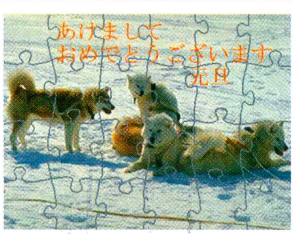
COMPACT disc

家族の写真でパズリましょう。



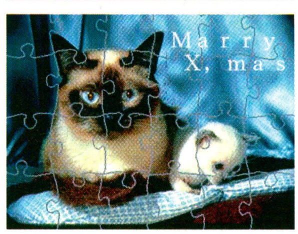
●家族や恋人の写真、イラストや漫画等の画像データを自由に取り込み、オリジナルのジグソーを作成できます。(JPEG等の画像フォーマットに対応)

メッセージを入れて、パズリましょう。



●PCM音声張り付け機能で、自分で作成したファンファーレやメッセージなど、様々な音声がパズル完成時に鳴らすことができます。
(機種によって専用ボードが必要となります)

コメントを付けて、パズリましょう。



●コメントインポーズ機能により、ジグソー上に簡単に文章を合成させる事ができます。

※画像は開発中のものです。

※素敵なボイスメッセージとグリーティングカードのサンプル付。

動作環境

■対応機種
MS-Windows3.1または、
MS-Windows95が動作する機種
CPU/i486DX2-66M以上
Pentium-60M推奨
※動作には、空きメモリ4Mバイト以上必要です。
※インストールにはHDの空きが10Mバイト以上必要です。

制作・販売/VIC TOKAI
制作協力/ハミングバードソフト

(株)ビック東海 〒421-01 静岡市桃園町8-17 TEL.054-258-7992



MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

98版から3年の時を経て、今、Windows®で甦る!!







3×3EYES（サザンアイズ）
～三只眼變成（さんじやんへんじょう）～

Windows版 CD-ROM 価格8,800円(税別)

■対応機種●CPU386以上を搭載し、Windows® 3.1日本語版の動作する環境(推奨/CPU486DX/33Mhz以上)又は、CPU486以上を搭載し、Windows95日本語版の動作する環境。●256色以上の表示可能な機種およびディスプレイ。●要メモリ7.6MB(推奨メモリ12MB以上)※Windows95は12MB以上●CD-ROMドライブ(推奨/倍速CD-ROMドライブ以上)●Windows対応マウス●Windows又はWindows95対応MIDI(GM規格)、PCM、FM音源●表示サイズ640×400ドット以上(推奨/800×600ドット)※Windows95は640×480ドット以上

'96年2月9日発売予定

■声の出演 ●山本 健一：石田 彰 ●パイ/三只眼：林原めぐみ ●八雲：辻谷耕史 ●スージン：小森まなみ ●鈴鈴：折笠 愛 ●サーレス：山寺宏一



Windows® 95対応で新登場!

3×3EYES（サザンアイズ）
～吸精公主（きゅうせいこうしゅ）～

Windows95対応版 CD-ROM 価格10,800円(税別)

対応機種●Windows3.1/Windows95両対応 ※対応機種の詳細についてはパッケージをご参照ください。

96年2月発売予定

3×3EYES～吸精公主～(プレミアム版・スタンダード版)をお持ちの方にお知らせ!

NCU-NETにおいてWindows95用インストーラーを配布中です。NCU-NETへのアクセス方法は「吸精公主」のマニュアルP22をご参照下さい。

通信販売 送料無料、住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、ディスクの種類(5インチ、3.5インチ、CD-ROM)を明記し、消費税を加算の上、現金書留または、郵便為替(00900-0-32688)でお申し込みください。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです (社)コンピュータソフトウエア著作権協会

※弊社のソフトのセットアップ前に重要なデータは、必ずバックアップを取って下さい。
※ディスプレイを見ていて倒れたり、発作を起こしたことがある方は商品の購入前に必ず医師に御相談下さい。

CREATE 日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市桜ケ丘3丁目119番地加島ビル TEL.0729-90-2525



戦う女達はここにいた!!
最強無敵のハイパー女子高「メタ女」を揺るがす大激戦。
謀略渦巻く混沌の地を制するのは天文部か生物部か、それとも…
死闘、暗闘、奇襲、追撃。忍び寄る生徒会の罠。
壮絶な戦いの末に、真由美達の見るものは!?
波乱含みの展開は、最終章に向けて一気にヒートアップ!
がんばれ真由美!生徒総会はすぐそこだ!
天下無敵の女子高生バトル!ハイテンポ・シナリオシミュレーション!
「全員出撃!」胸を焦がすPCMヴォイス搭載。
全ての要素が密接に絡み合う、会心のマルチシナリオ&マルチイベント。
また一歩最強に近づく!驚異の特技修得システム搭載。
メタ女
じょ
3/15(金)発売
価格9,800円(税別)
~府立メタトポロジー大学付属女子高校SP~
ANJIN
日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451
■動作機種/PC98シリーズ(CPU:80386以上、互換機対応)
■ハードディスク必須(フロッピーのみではプレイできません)
■FM音源対応(86ボードにも対応) ■要MS-DOS 5.0以降
※EGC搭載機種


リング
RING
REAL TIME INTERACTIVE NETWORK GAME
03-5820-1188
世界（ぶたい）は主役（あなた）の
ゲームが変わる。パソコン通信が変わる。
新しいこと、オークスヘブンから。
まもなく開局予定のリアル・タイム・インタラクティブ・ネットワーク・ゲーム「リング」。
ここではアクセスした人、誰もが主役になれます。たとえ役者が何人いても、ひとりひとり
みんなが主役なのです。
すでに会員の登録受付が始まっています。開局後ただちにゲームができるように、お早めに
会員登録をお済ませください。
主役（あなた）なしでは、始まらない。さあ、いますぐ「リング」にゲット・イン!
通信ロープレ
exllusion
エクスリュージョン
株式会社オークスヘブン
〒101 東京都千代田区岩本町 3-8-16 東誠ビルNo.11 2F
※記載の会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。※お問い合わせは、弊社ネットへ電子メールでお願いします。


このソフトは、権利者の許諾無しで複製することを許可しております。
どんどんコピーしてお友達に配ってください。
登場で幕が開く。
ただいまオンラインで
登録受付中
テレカ・プレゼント!!
開局前に登録された方に限り、もれなく
「エクスリュージョン」オリジナルテレカをさしあげます。
●動作環境
■対 応 機 種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音　　　源：FM音源、MIDI音源（GM）対応
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メ デ ィ ア：3.5"FD、CD-ROM
■通 信 速 度：9600bps
■接 続 料 金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）
●アクセス・ポイント 03-5820-1188（順次、各都市に展開予定）
●登録方法
上記アクセス・ポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。登録情報を確認後、弊社からソフトをご指定の住所に郵送いたします。ソフトをご自分のパソコンにインストールすれば、後はいつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。
必要記載事項
●〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号●使用する希望メディア
●ソフトの希望送付先

マイコンソフト

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995



XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。



※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格26,800円(税別)　好評発売中

■XRGB-1セット内容｜XRGB-1本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用)、IBM PC用RGB変換ケーブル(出力用)、オーディオ変換ケーブル、微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

(上記3入力端子のうち、2つ以上の入力がある場合、21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。)

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または、水平同期周波数15kHz(200ライン)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG DX15N 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ(CZ-600Dなど)は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは水平同期周波数が24kHzなので，対応していません。

NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD など

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-254-6405	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

XRGB-1接続と対応機種



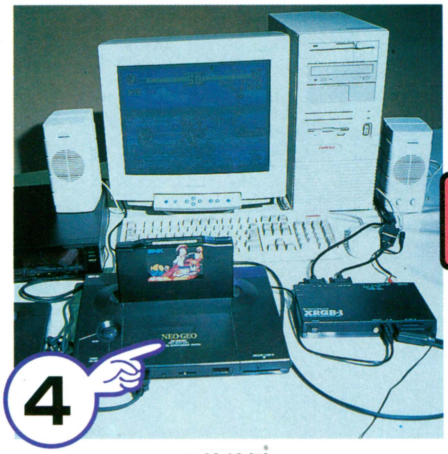
▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。



▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。



▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。



▲接続例。



▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。



▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例



家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。



XRGB-1を使用し，パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの
SNK	NEO･GEO	NEO･GEO用RGBケーブル ※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル ※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル ※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル ※4

※1 SNK社より発売中。型番 FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050　価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010　価格2,500円（税別）
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。

マイコンソフト

パソコンの画面を、家庭用テレビで見る。ビデオに撮る。

マルチメディアに対応

多機種対応ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

■DOS/V
■PC-9801
■PC-98NOTE
■PC-9821
■PC-286/386/486
■PC-286NOTE/386NOTE/486NOTE
■FM TOWNS
■X68000/X68030
■J-3100
■Macintosh
(別売のMacintosh用変換ケーブルが必要です)

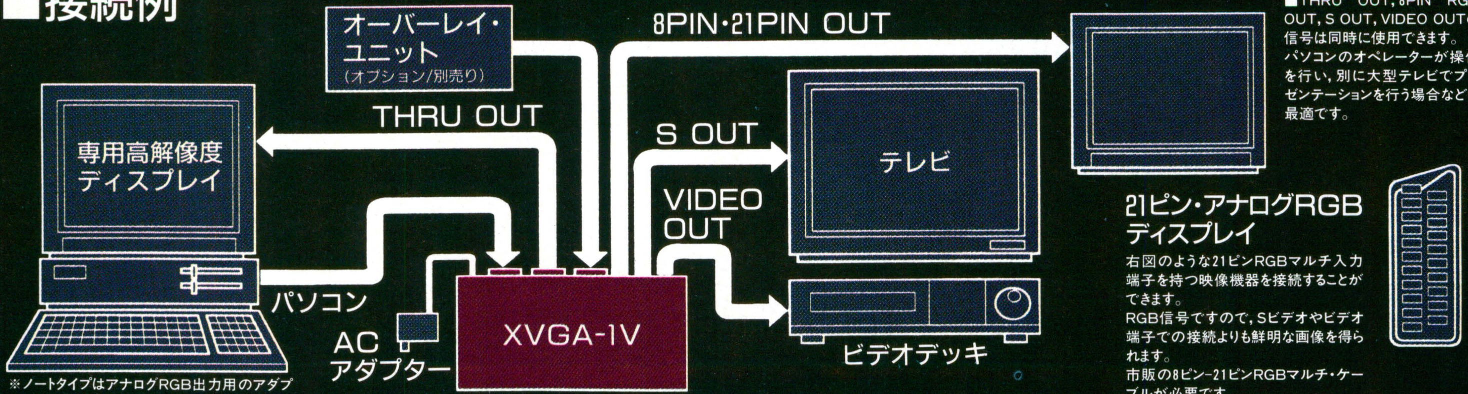


XVGA-1v

VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

■標準価格66,800円(税別)■標準価格69,800円(税別)(8ピン・21ピンケーブル付)
(注:価格は予告なしに変更する場合があります。)

■接続例



■THRU OUT, 8PIN RGB OUT, S OUT, VIDEO OUTの信号は同時に使用できます。パソコンのオペレーターが操作を行い、別に大型テレビでプレゼンテーションを行う場合などに最適です。

右図のような21ピンRGBマルチ入力端子を持つ映像機器を接続することができます。
RGB信号ですので、Sビデオやビデオ端子での接続よりも鮮明な画像を得られます。
市販の8ピン−21ピンRGBマルチ・ケーブルが必要です。

※ノートタイプはアナログRGB出力用のアダプター(CRTパック)が必要です。
※Macintoshは別売のMacintosh 用変換ケーブルが必要です。

S OUT, VIDEO OUTにはテレビ、ビデオデッキのほか、プロジェクション・テレビ、ビデオ・プリンターなどのビデオ機器が接続可能です。

このカタログは1995年1月現在のものです。

より個性的なプレゼンテーションや映像作品をめざすあなたに！

XVGA OVERLAY UNITは，当社製品のビデオ・スキャンコンバーター「XVGA-1V」に接続して，パソコンの映像とビデオの映像を合成するための拡張機器です。当製品を使用することにより，ビデオの映像に字幕を映し出したり，コンピュータの映像にビデオ映像を重ね合わせることができるようになります。また，特定の色のみを合成したり，半透明にしたりと，自由度の高い合成が行えます。合成した映像はビデオデッキでの録画，再生が可能です。



■合成映像例

便利なサンプルソフト付き

1：コントロール・ソフト

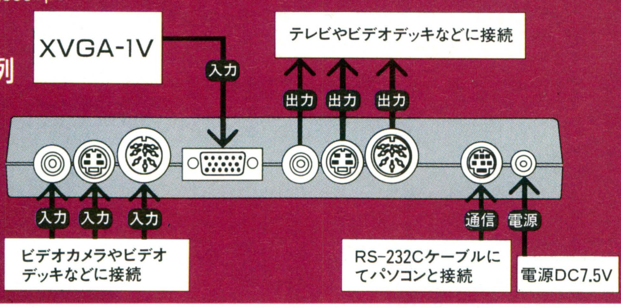
XVGA OVERLAY UNITは本体全面パネルで直接操作できるほか，コントロール端子にパソコンを接続して，ソフト的に操作することが可能です。パッケージには，パソコンから操作ができる，コントロール・ソフトが付属しています。このソフトは，設定したオーバーレイの状態をディスクなどに保存しておくことができます。

MS-Windows3.1版（3.5インチ/5インチ各1枚）/X68000/68030版（5インチ1枚）

通信速度4,800bps



■接続例



XVGA OVERLAY UNIT オーバーレイ・ユニット

標準価格45,800円（税別）

※ご注意：この製品をご使用いただくためには，当社製品ビデオ・スキャンコンバーター「XVGA-1V」が必要です。

■MS-Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。

ビデオ映像を複数のテレビに同時表示！教育施設でのデモンストレーションや店頭でのプレゼンテーションに最適！

XVI-1は，映像および音声信号を分配し増幅する装置です。

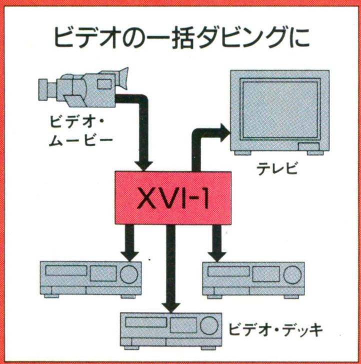
入力端子から入力された映像および音声信号を最高4台までの機器に分配して出力することが可能です。

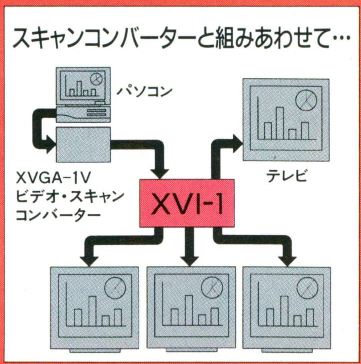
映像はS端子とビデオ端子（コンポジット）のNTSC信号，音声はステレオ音声に対応しており，分配した信号はテレビや液晶プロジェクターなどへの接続はもちろん，ビデオデッキ等で録画することも可能です。

教育施設や店頭でのデモンストレーションなどで複数のテレビに同じ映像を表示したい場合や，大人数に対しての映像でのプレゼンテーション，ビデオの一括ダビングなどにご利用いただけます。



■接続例





S端子付きAV分配ユニット

XVI-1

標準価格10,800円（税別）

付属品：S端子ケーブル，ビデオ端子ケーブル（各1本），ACアダプター（11V 500mA）

■対応映像機器

NTSC対応でビデオ端子またはS端子付きのテレビ，ビデオ，ビデオ・プロジェクタービデオ・スキャンコンバーター，家庭ゲーム機，ビデオプリンターなど。

当社ではプレゼンテーション用として10メートルのSビデオ・ケーブルとビデオ・ケーブルの販売を行っております。教育施設などで，テレビとXVI-1の距離が離れている場合などにご使用いただけます。販売，価格などのお問い合わせは電波新聞社・販売部まで。

発売元：電波新聞社 出版販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-2277211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-254-6405	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

マイコンソフト

DOS/V用アナログ・ジョイスティック登場！



アナログ・ジョイスティック

XE-1AS

標準価格 4,800円（税別）

対応機種
IBM PC/AT、またはその互換機
IBM PS/2、またはその互換機
DOS/Vパソコン

※「DOS/Vパソコン」は、IBM PC/AT、PS/2、またはその互換機で、〝DOS/V〟と呼ばれるOS（オペレーティング・システム）を搭載した機種の日本での総称です。

ゲームをより楽しむために開発された高性能アナログ・ジョイスティック。

- アナログ方式のスティック、およびスロットルを装備。微妙で正確なコントロールが可能。
- 高感度、4個のトリガーボタン。
- 秒間30発の連射機能あり。
- 4枚の吸盤により、本体位置をしっかり固定。

※サウンドブラスター16もしくは互換のジョイスティック・ポート（ゲーム・ポート）が必要です。
※ご使用になるゲーム・ソフトがアナログ・ジョイスティックに対応している必要があります。

発売元：電波新聞社　販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03-3445-6111（大代表）
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）	仙台支局 022-227-7211	静岡支局 054-254-6405	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361（大代表）	新潟支局 025-245-2525	名古屋支局 052-261-4541	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411（大代表）	関東総局 0273-26-3206	金沢支局 0762-63-8661	鹿児島支局 099-226-3630
札幌支局 011-641-5591	松本支局 0263-36-2266	京都支局 075-221-8021	

新入生募集

ゲームクリエイター本科　CGデザイナー本科　マルチメディア本科

憧れのCGデザイナー
ゲームクリエイター



国際級（レベル）の実績
2年連続受賞
WINNING TITLE U.S.A.
1989【シェラザード】 1990【超人ウルトラベースボール】
BEST GRAPHIC GAME OF THE YEAR　BEST SPORTS GAME OF THE YEAR
米国ゲームプレイヤーズガイド、E.G.M. 両メジャーゲーム雑誌において

国際級クリエイターから最先端が学べる。

プロ養成機関

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

ゲームクリエイターの体験入学開催

★違いを見つけに来て下さい★

◆開催日◆ **2月〜3月**
毎月第2・第4土曜日 PM 2:30〜PM 5:00
※上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

バーチャル飛龍の拳 Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方

◆学院説明会◆
随時受付中　地方（仙台、新潟など）でも説明会を開催します。

★体験入学ご希望の方は、葉書および電話にてご一報下さい。
ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、下記住所へご請求下さい。

お問い合わせ ☎ **03-3829-0867**
〒130 東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

'96 入学願書受付中

全日制
■**ゲームクリエイター**本科（2年制）50名
■**CGデザイナー**本科（2年制）50名
■**マルチメディア**本科（3/4年制）20名

短期専科　3ヵ月/6ヵ月/1年（週2回・週1回）
■**専攻**　ゲームプログラミング／企画・シナリオ／ゲームサウンド／Macオペレート／DTP／DTV／グラフィック／CGキャラクター／CG・アニメ／イラスト／ゲーム・マルチメディア／その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。



カルチャーブレーンから
バーチャル飛龍の拳
プレイステーションに登場!!
来春発売予定　乞うご期待！

マルチメディア時代の
ポップアーティストを育てる

就職 デビュー 97.74%の実績校
（平成7年3月卒業生）

健康・医療の無料相談が受けられます（年中無休）
希望者全員が格安で専用寮へ入居できます（年間32万円）
卒業後も専用寮に居住できます（在学中と同額）



- ■アニメーター科（2年）
- ■マンガ・コミック プロ養成科（1年）
- ■デジタル・アニメ・アーチスト（仕上げアート）科（1年）
- ■アニメ制作科（1年）
- ■BGデザイナー（背景美術）科（1年）
- ■アニメAVオペレーター科（2年）
- ■声優タレント科（1年）
- ■CGアニメ・ゲーム科（2年）
- ■SFX特撮科（2年）
- ■ビジュアル・イラスト科（2年）
- ■ジュニア・ノベルズ科（1年）

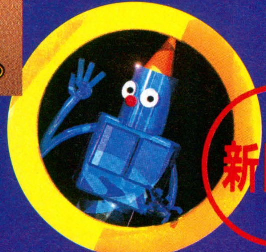
平成8年 4月生願書受付中



自分らしく 元気に！

本学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授
多湖 輝（たご・あきら）
千葉大学名誉教授。
コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。
東京大学文学部心理学科卒業。同大学院修了。





代々木アニメーション学院制作協力
「楽勝！ハイパードール」
C 1995伊藤伸平/徳間書店・PIONEER LDC. INC

新開講
- ミュージック アーティスト科（2年）
- ミュージック ビジネス科（2年）
- マルチメディア クリエーター科（1年）

21世紀のびっくりエーター教育
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

入学案内書セット 無料進呈
無料1日体験入学
無料参加 学院説明会

■見学随時（TELで予約を）
（案内書・無料体験・説明会の申込み）
ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記へ。

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	ひがし校	大阪校
2月11日㈷	2月11日㈷	2月11日㈷	2月11日㈷	2月18日㈰
6月16日㈰	6月2日㈰	6月16日㈰	7月7日㈰	6月23日㈰
名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校
2月18日㈰	2月18日㈰	2月18日㈰	2月25日㈰	2月25日㈰
6月23日㈰	7月21日㈰	7月21日㈰	7月28日㈰	7月28日㈰

全国縦断学院説明会日程（無料）

							旭川市
							8月1日㈭
函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市
9月15日㈷	10月13日㈰	8月20日㈫	8月21日㈬	7月28日㈰	7月29日㈪	8月22日㈭	7月30日㈫
長野市	松本市	金沢市	福井市	大宮市	宇都宮市	千葉市	静岡市
8月19日㈪	10月13日㈰	8月22日㈭	8月23日㈮	8月25日㈰	8月26日㈪	7月20日㈷	2月25日㈰
浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市	松江市	松山市
9月16日（振）	9月1日㈰	7月21日㈰	6月30日㈰	8月22日㈭	7月31日㈬	8月21日㈬	8月20日㈫
高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	那覇市
2月11日㈷	8月25日㈰	2月11日㈷	9月22日㈰	10月27日㈰	7月28日㈰	8月25日㈰	9月29日㈰

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-2
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に（サイノーヲヨニ）
フリーFAX 0120-310-595 才能すごくいい（サイノースゴクイイ）

東京校　東京ひがし校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　原宿声優スタジオ　八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡・札幌・仙台・広島、2月開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-2 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



SCOOP

カプコン・ファンならば買わずにはいられない！ CPSチェンジャーが熱い!!



▲CPSチェンジャー版『ストZERO』裏モードのタイトル画面。背景色が青から赤に変わっている

カプコンが通販している「CPSチェンジャー」というものをご存知だろうか？ これは，カプコン発売の名作アーケード・ゲームのかずかずを，そのまま家庭で楽しめるようにするもの。じつは，CPSチェンジャー用の各ゲームには，家庭用ならではの特典として「裏モード」なる，特殊なモードが追加されているのだ。そのすべてをここに初公開するぞ！（文／安部理一郎）

これがCPSチェンジャー版『ストZERO』の超豪華“裏モード”だ!!

裏モードへの入りかたは右のとおり。一度コマンドを入力すれば，電源を切らないかぎり大丈夫。裏モードでは，ゴウキ，ベガ，ダンがはじめからセレクト画面に出現するぞ。

裏モード突入への隠しコマンド　2プレイヤー側の↓＋L（弱P）＋R（強P）を押しながら電源を入れる（効果音が聞こえれば成功）

キャラが自由に選べる1P+2P vs ベガモード

アーケード版ではリュウ，ケンでしかできなかった1P+2P vsベガモードだが，CPSチェンジャー版では自由にキャラクターを選択できるようになっている。やりかたは，下のカコミ内に書かれているとおり。バーディやナッシュはもちろん，ゴウキ，ベガ，ダンまで自由に選択できるのだ。心おきなく2人でベガをボコボコにできるぞ！

なお，版権の関係からか，本来BGMに使われているはずの篠原涼子の「恋しさと切なさと心強さと」は，海外バージョンやプレイステーション版と同じく，ベガ・ステージのBGMに変更されている。ちょっと残念。

キャラクター選択画面で，スタートを押したまま↑↑と入力後，スタートを離して↑↑と入力。使いたいキャラにカーソルを合わせて1Pは弱パンチ，2Pは強パンチでキャラを決定する。


◀こんな組み合わせでベガと戦うことができるのだ。スゴイぜ！


▶ベガが3人!? 2Pベガはどれが味方かわからないよ状態

CPU戦ルート・セレクト

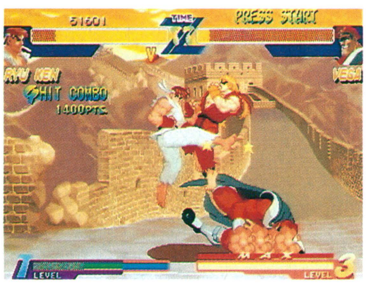
『ストZERO』のCPUキャラ登場順は，8種類の出現テーブルからランダムに選出されているのだが，Xボタンを押しながらスタート・ボタンを押すと，キャラクター選択後にメニューが現れ，ルートを選択できるようになるぞ。そのルートの中には，最終ボス以外すべてゴウキ，すべてベガ，すべてダン，すべてマイキャラ（つまり同キャラ戦がつづく）という四つのテーブルも追加されている。



◀全部ダンはいいとして，全部ゴウキは結構キツイ？

お供プレイモード

協力プレイはプレイヤーが2人必要（当たり前）だが，Lボタンを押しつつ「1P+2P vsベガモード」コマンドを入れれば，CPUが相棒をつとめてくれるぞ。ただし，このモードは自分がリュウorケンでないと実行不可能。


◀お供CPUキャラの動きは，なかなか興味深いぞ

とことんストZERO

体力，タイマーが減らず，つねにゲージがレベル3のままの練習モード。裏モードに入っていれば，「GAME CONFIGRATION」の「MAX ROUND」欄に「？？？？？？」が追加されているはず。これを選べばOK。


◀気の済むまで殴り合うもよし，連続技の開発に熱中するもよし

ゲーム・スピードの追加

アーケード版ではノーマル，ターボ1&2から選択できたゲーム・スピードに，ターボ3&4およびスロー1&2が追加された。

ターボ4が最速なのだが，スロー2のほうがスロー1より遅いので注意。


◀スローを使えばムチャな連続技も開発可能になるか!?

「CPSチェンジャー」とは？

ここで，CPSチェンジャーを知らない人のために解説をしておこう。CPSチェンジャーとは，カプコンが一般向けに販売しているゲーム・システム。コントロール・ユニットとゲームソフト本体で構成され，着脱は56ピンのコネクタにより行なわれる。

コントロール・ユニット部は意外にコンパクトで，大きさは初期型PCエンジンぐらい。用意されている出力端子はビデオ出力，S端子，サウンド出力（残念ながらモノラル）の3種類。コントローラは添付されていないが，CPSファイターでの使用を前提としているので，なんとスーパーファミコンのパッドが使用可能なのだ。多種多様なパッドが発売されている，スーファミのパッドが流用できるのは大きな魅力なのではないだろうか。

ところで，対応ソフトのラインナップを見ると，「CPシステムダッシュ」用のソフトがならぶ中，『ストZERO』だけ「CPシステムII」だということにお気づきだろうか。じつは，CPSチェンジャー版の『ストZERO』は，業務用と平行して開発が進められたもの。Qサウンド・ボードやROM容量の削減のため，ボイスがケズられていたり，BGMがFM音源用に編曲されているといった相違点があるものの，それ以外の点に関しては100％のデキを保証するぞ。

なお，『ストZERO』以外のソフトはオリジナルとまったく同じクオリティで遊べるのでご安心を。

●問い合わせ先●

株式会社カプコン
AM国内販売部CPSチェンジャー係
〒163-02
東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
☎ 03-3340-0776
（10:00〜17:00，土・日・祝日をのぞく）



▲これがCPSチェンジャーの最小構成。付属品はACアダプター，AVケーブル，S端子ケーブル。価格は，CPSチェンジャー本体が14,800円，ソフトは一律25,000円（送料，消費税込み）。なお『ストZERO』だけは35,000円となっている



◀入出力はスッキリとしたカンジだ。側面にはS端子とAV端子が並ぶ

なんとすべての対応ソフトに“裏モード”が!?

CPSチェンジャーのラインナップは'96年1月現在，11作品。カプコンから送られてきた資料によれば，今月紹介した『ストZERO』以外のすべての作品にも，＋αのオマケが追加されていることが判明した。'92年ごろに業務用が発売された作品が多いので，開発スタッフが修正したかった点や，お遊びなどを入れる余裕があったのであろう。

実際に裏モードに入るには，特定の画面でパスワードを入力したり，テストモードに入ればOKだ。

内容を見ると，当時ゲーム・センターでこれらのゲームにハマったボクらとしては垂涎もののフィーチャーが多い。たとえば，『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』のガードボタンの追加，『キャプテンコマンドー』の新必殺技の追加など，なんともマニア心をくすぐるモードが目立つ。そのほか，『ストIIダッシュ&ターボ』のエンディング・メッセージの追加，という一文も非常に気になるではないか。

実際問題として，同タイトルの中古基板のほうが安価な作品が多いのは否めないが，基板をあつかったことがない人や，リストの中にこれから購入予定の基板がある人などにはオススメ。それに，『ストZERO』のように，突然新作がリリースされるかもしれないしね。



▲『天地を喰らうII』にも，新必殺技が追加されているぞ！ 3年の間に，関羽が真空波動拳を体得したりしたんだろうか？ 真相はソフトを購入した者のみが知る！

■CPSチェンジャー対応ソフト“裏モード”一覧

	タイトル	パスワード	裏モード	裏モードの内容
1	ストリートファイターIIダッシュターボ	なし	×	キャラクターごとのエンディング・メッセージを新たに追加
2	天地を喰らうII	R・X・L・Y・B・A・R	○	新必殺技の追加，必殺技を改良
3	マッスルボマー	なし	×	キャラクターごとのエンディング・メッセージを新たに追加
4	キャプテン・コマンドー	B・A・R・B・A・R・A	○	配置してあるロボット数を追加，新必殺技の追加 表モードの武器よりも，残弾数の多い武器が配置されている
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	X・R・A・Y・B・A・Y	○	必殺技の変更，ガードボタンの追加，マイキャラのレベルを選択可能 ボスのみと対戦できるモードを追加
6	マッスルボマーDUO	R・A・L・L・Y・A・X	○	ターボモード（3段階），練習モード，必殺技をだしたときに評価を表示
7	キング・オブ・ドラゴンズ	A・R・Y・B・A・B・A	○	宝箱の中身をセレクトできる，マイキャラの武器と防具のレベルをセレクトできる
8	クイズカプコンワールド2	なし	×	ジャンルごとに正解率を表示する
9	ストリートファイターIIダッシュ	なし	○	ターボスピード，ダメージ・レベルのセレクト，スローモード，観戦モード
10	ファイナルファイト	なし	○	宝箱の中身をセレクトできる，ステージ・セレクト

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

新連載

海外ゲーム大使館

海外ゲームの魅力と言えば，その強烈な個性とパワーだろう。しかし，それだけクセも強く，言語の壁や情報不足も依然として無視できない。そこで，この連載では，優秀な海外ゲームを紹介するにとどまらず，過去も含めて，さまざまな視点から読者に情報を提供していきたいと思う。初回の今月は，現在発売されている作品からいくつかピックアップしてみよう。（文／藪良小路）

産地直送のおもしろさ

海外ゲームの内容は，輸入・日本語ローカライズを行なっているソフトハウスを見ればある程度の予測が立てられる。実際に制作をした海外の会社を把握(はあく)していれば，それはいっそう確実なものとなるだろう。

たとえば，アドベンチャーゲームひとつとっても，シエラ・パイオニアは，『キングス・クエスト』など，アメリカンな色調のアニメ絵によるファンタジー系が主流である。逆にナムコは，実写映像や，SF的なCGを使ったシリアスな作品を多く移植している。

視点を変えると，BMGビクターは基本的にMacintoshの移植を行ない，同タイトルをNECインターチャネルがWindowsに移植するという構造なども見えてくる。そういった背景が理解できていれば，今後ソフトを選択するうえでの重要な指標になるはずである。

なお，海外ソフト（たいがい英語）にはいくつかの形態があるので注意が必要だ。

完全な日本語移植版というものには，日本語吹き替え版（文章が英語で音声が日本語）のものと，日本語字幕版（主文章や音声は英語で，それに日本語訳がつく）がある。『ザ・ホード』は声優による吹き替えにより，独特の間抜けな会話が活かされている良い例だ。

日本語マニュアル添付(てんぷ)とは，日本語訳された冊子がパッケージに加えられているが，ゲームそのものは英語のものを言う。日本語版よりもかなり早い時期に入手でき，値段も比較的安いのが利点だ。といっても，販売店が直輸入して，独自のメモを1枚加えているだけで「日本語マニュアル付」として販売している場合もあるので注意が必要。その場合は，最低限の記述しかないし，国内メーカーのサポートも受けられない。



◀海外ゲームは，ヘンに芸が細かい。執念に近いものを背負って海を越えてくるのだ

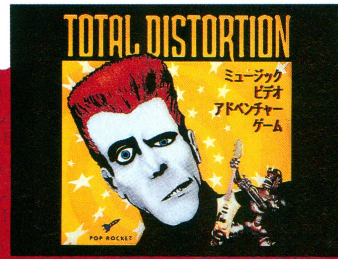


▲ひたすら撃つ，撃つ，撃つ。グロくてハードな3Dシューティングも海外ソフトの得意ジャンルだ

海外ソフトを取り扱っているおもなソフトハウス

ソフトハウス名	傾向	代表作
ITOCHU	パズルやアドベンチャーなど	コロナイゼーション，ディスクワールド，バーンサイクル
イマジニア	一連のシムシリーズほか，3Dアクションなども	シムシティ2000，ウルフェンシュタイン3D，DOOMII
HAテレコム	航空関係のマニアックな商品が多い	スーパーVGAハリアー，フライトシムツールキット
エーエムティーサヴァン	個性の強いSLGやAVGの移植が目立つ	ザ・ホード，アローン・イン・ザ・ダーク，ライフ&デス
NECインターチャネル	SF的なものが多いほか，教育関係もユニーク	スペースシップワーロック，サイベリア
エレクトロニック・アーツ・ビクター	多くのメーカーを抑え，質・量ともにダントツ	ウイングコマンダー，ウルティマVIII，PGAツアーゴルフ
シエラ・パイオニア	シエラ・オンライン社との提携だけにAVG強し	キングス・クエストVII，3Dウルトラピンボール
スペクトラムホロバイトジャパン	戦闘機のフライト物のほか，SLGが強い	シヴィライゼーション，レイルロードタイクーン
塚本吉彦事務所	日本であまり紹介されていないタイトル	サイバーウォー，アースインベンション，スペクターVR
ナムコ	実写や，SF的CGのAVGがメイン	ダーク・シード，サイコトロン，ファンタムゲート
ヴァージンインタラクティブ	スピード感あふれる単純明快なアクション	カオスコントロール，インディカーレーシング
バンダイビジュアル	子供から楽しめるコミック調のゲームが多い	リターン・トゥ・ゾーク，ワロビージャックの大冒険
BMGビクター	マルチメディアを駆使したアート作品	トータルディストーション，デイドラス
ビー・ピー・エス	ゲーム以外に，ツールや環境ソフトも	テトリス，カイ・パワーツール，エル・フィッシュ
ビクターエンタテインメント	話題性のあるアドベンチャー・ゲームほか	イレブンス・アワー，ハイパー3Dピンボール
ビング	そのジャンルのツウが好む渋めのゲームが多い	ライフ&デス，ストロングホールド，レイヴンロフト
富士通パレックス	FM TOWNSとWindows向けの移植が中心	クリック&プレイ，チューンランド，ツリークラブ
マイクロソフト	フライトSLGにはかなりの定評がある	MSフューリーキューブ，MSフライトシミュレータ
マイクロマウス	ルーカスアーツ社による映画を題材にした作品	ダークフォース，Xウイング，タイ・ファイター，コマンチ
マルチソフト	WindowsとMacintoshのアクション系が多い	スターウォーズチェス，ウィンタースポーツ

文／藪良小路



ロックに満ちた異次元で，ミュージック・ビデオを作ろう

トータル・ディストーション (TOTAL DISTORTION)

■発売元：NECインターチャネル（Windows版），BMGビクター（Macintosh版）■制作：HATNET
■対応機種：Windows3.1&95，Macintosh，PowerMac
■価格：9,800円（完全日本語版）　■発売中　■メディア：CD-ROM

日本語版

このこだわりを見よ！ とにかくイカすミュージック・ビデオAVG

これぞ海外ゲームの極み，かなりイっちゃってるような作品だ。作者があの『スペースシップ・ワーロック』のジョー・スパークスといえば，そのあふれこぼれるジョークと，センスのいいマルチメディア性に納得できるんじゃないかな？

プレイヤーは，異次元移動が可能になった時代のミュージック・ビデオ・ディレクターだ。ロックに満ちた異次元に塔を建てて，斬新な素材を集めようという魂胆（こんたん）。そんなわけで，このゲームは音と映像の洪水なのだ。資金も使い果たし，作ったビデオがヒットしなければ，そこには孤独な死が待っている。

とりあえず，食料も心もとないので，軽く仕事をしよう。地球から持ってきた素材でビデオの制作だ。ビデオ・シーケンサーを操作して，マンホールをバックに車が走ったり，ミュージシャンと自由の女神が一緒に踊ったりする映像を作ってみる。俺って才能あるのかなぁとか思いつつ地球のプロデューサーと通信だ。やあスティービーいつもキレイだね。俺のビデオはどうだい。え，短すぎる？　作り直したんですけど，これもダメ？　最悪？

どうやら地球人はもっと新鮮で画期的なものを求めているらしい。塔からでて外の世界にネタ探しにいこう。肩には通販で取り寄せた安物のギター，あと，マスタードとアップルバターをきかせたサンドイッチをケースに放り込んで。ちなみに，難易度を最低にしておくと，中古のギターをはじめから持っていたりするから大変おトクだぞ。

道に突然現れたのがギター・ウォリアー。地球人は通さないというから，ここは実力行使，すなわちギター合戦だ。相手の弾いた破壊的音色と同じ音をだせば，音は相殺され，さらにギターの性能がよければ，それを押し返すことができる。絶対音感に自信がなければ難易度を下げておこう。音色に文字どおり色がついて，目で確認することができる。

グッドなシーンはちゃんとカメラにおさめておくべし。命懸けの映像は100万ドルのヒットにつながる。さあサイバー・スペースに輝く明日の異次元アーティストはキミだ！

▼ギターによる敵との戦いのほかにも，こんなパズルやミニゲームがあちこちにあって，行く手をはばんでくれたりする。マジでむずかしい……





邪魔するヤツは俺の曲で倒すぜ

異次元にそそり立つパーソナル・メディアタワー





▶なんだか複雑そうな機械だけど，けっこう簡単。すぐに使いこなせるはずだ

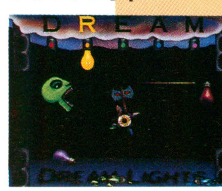


◀金と名声がゲームの目的。ビデオが売れないと，地球に帰る費用もひねりだせなくなる



▶異次元では眠るのも戦いだ。ゲームに負ければ，疲労回復のつもりがかえって逆効果に

◀サンドイッチ製造機は，材料も選べてしまうのだ。ちゃんとグラフィックがちがうのがわかるかな？



文／藪良小路

映画じゃありません。シューティング＋アドベンチャーです

ウイングコマンダーIII ハート・オブ・ザ・タイガー
(WING COMMANDER III Heart of the Tiger)



■発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター　■制作：ORIGIN Systems
■対応機種：DOS／V，Macintosh
■価格：12,800円(DOS／V日本語版)／6,800円(Mac日本語マニュアル付)　■発売中　■メディア：CD-ROM(4枚組)

日本語版

ついつい引き込まれるインタラクティブ・ムービー

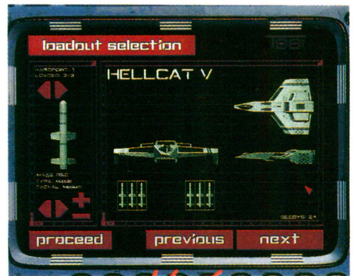
この『ウイングコマンダー』は，RPG『ウルティマ』と並んで，オリジン社の2枚看板になっているヒット・シリーズだ。回を重ねるごとにグレード・アップする実写映像は，さながら映画のよう。出演者もマーク・ハミル(スターウォーズのルーク)，マルコム・マクドウェルなど，ハリウッドで活躍している一流スター数十人がそろっている。のべ5時間を超え，制作費も4億円を投入しているこの豪華さは，ほかではとてもマネできない。

そういった要素のため，フライト・シミュレータに分類されるこのゲームは，アドベンチャー部分もかなりの比重を占めている。会話で手を抜いて，適当に選択していると，必要な情報が手に入らなかったりと，あとで混乱することもあるぞ。ストーリー展開も映像を活かすだけの重厚さがあるので，「アクションは苦手だけど」という人もそれなりに楽しめるはずだ。

だいたい，作戦内容からして，反射神経だけではこなせない。ひたすら敵を撃墜して得点をかせぐゲームとはちがい，機雷を設置したり，味方を護衛したりと頭脳や判断力もかなり要求されるのだ。

効果的な戦いのためには，ウイングマン(僚機)との連係も重要だ。『III』では操縦席に通信モニタがついていて，これにより，仲間に命令を与えたり，損害状況の報告をさせられるのだ。ときどき交戦中の敵からの「あわれなサルどもの末裔(まつえい)め」とかいった挑発が飛び込むこともあって，臨場感を増すのに役立っている。

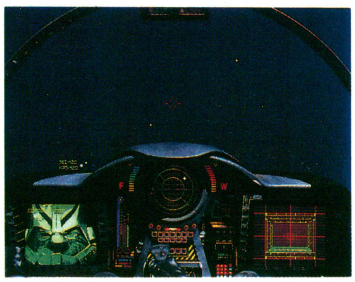
戦闘中の自由度がかなり高いので，調子にのって『ウルティマ』よろしく仲間を撃墜しまくっていると，あとで軍法会議にかけられてしまうので注意しよう。以上。



◀複数のガンによる集中砲火や，追尾性のミサイルなど，的確な武器の選択も要求される



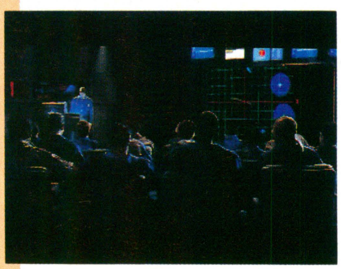
▲カメラビューも当然のように切り替えが可能だ


◀仲間からの通信だ。プレイヤーの行動しだいでは，怒って勝手に帰艦してしまうことも


◀登場人物はそれぞれの思いを胸に秘めている。好意的なヤツもいれば，敵意を持っているヤツもいる

のべ5時間におよぶ実写映像




▲▶▼画面いっぱいに動く映像は，ゲームのためだけに撮影したもの。できれば4倍速以上のCD-ROMでプレイしたい



『ウイングコマンダーIV』も3月発売予定!!

はやくも続編の情報が届いている。それまで連邦と敵対していた異星人キルラッシの本星も壊滅し，長い戦いは終わったかに見えた。ブレア大佐も故郷である地球に帰っていたある日，連邦軍の艦隊が，味方に襲われる。突然の反乱劇に，ブレア大佐は再び戦闘の渦中へと巻き込まれるのだ。

いままでCGを使っていたSFシーンも，よりクオリティを高めるため今回はセット撮影になった。その映像収録時間は，7時間半を超える。英語版(IBM-PC)の発売は3月1日。日本語マニュアル付きで定価は7,800円の予定だ。



◀一流スタッフによって表現される人間模様は，まさにインタラクティブ・ムービー



▶今度の敵は，同じ人類。このあたりの人物の葛藤をどう描くかに期待しよう

文／安部理一郎

インタラクティブ・シネマの真打ち登場!!

イレブンス・アワー

(THE 11TH HOUR)

■発売元：ビクターエンタテインメント　■制作元：TRILOBYTE／Virgin Interactive
■対応機種：DOS／V
■価格：9,800円　■発売中　■メディア：CD-ROM（4枚）

日本語マニュアル付き

あの『セブンス・ゲスト』の続編！　正統派パズル&アドベンチャー

『7th Guest』の発売から2年，TRILOBYTE社が自信をもって世に送りだすのがこの『イレブンス・アワー』だ。

呪われたストーフの館を探検し，行方不明の恋人を探すことがゲームの最終目的。館の中の20の部屋には，特定のアイテムを入手したり，設置されているパズルを解かないと入れてもらえないというキビしさ。苦労の末にパズルを解くと，ヒントのビデオが与えられ，今度はこのビデオをもとに新たなパズルを解いていく……といった具合いでゲームは進行する。設置されているパズルは，古典的なパズルだったり，コンピュータと手数を競うものだったり，アナグラム（英単語のならべかえ）だったりと多種多様。どれも一筋縄ではいかないうえに，英語のセンスもある程度必要となっているので，かなり歯ごたえがあるものばかりだ。

パズルがどうしても解けない場合は，ストーフの館にいる謎の女性が，ゲームブックをとおしてヒントを与えてくれる。パズルが解けない場合は彼女に助力を請うことができるが，使用回数が制限されているらしく，多用していると真のエンディングにはたどりつけないぞ。なお，今このゲームを購入すると，2月23日に発売予定の完全日本語版へのアップグレードが保証されている。待ちきれない人はショップに急ぐのだ！


▲主人公のカール・デニング。同僚であり，恋人のロビンを助けるためにストーフの館に乗り込む

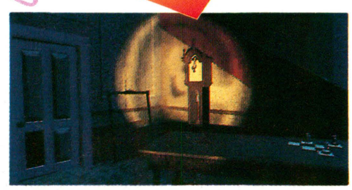

▲序盤に登場する，ナイト・ムーブ。ナイトを決められた位置に動かすだけなんだけど……激ムズ

総制作費200万ドル！ 実際のセットとくらべてみよう

『イレブンス・アワー』のムービーの総計は約65分。舞台となるストーフの館は，完全にモデリングされていて，ゲーム中は自由に行動可能なのだ。ムービーにはあの『X-FILES』に出演していた女優さんも登場するぞ。



これが



こうなる

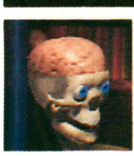
アイコンとゲームブックを駆使してかずかずのパズルに立ち向かえ

操作はマウスのみとシンプルだが，マウスだけですべてのパズルをプレイできるように設計されているので，マウス・カーソルの状態確認が，状況把握の第1歩となる。

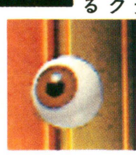
また，携帯しているゲームブックでは，ゲームのロード&セーブはもちろん，マップやヒントも表示される。頼るとストーフにバカにされてしまうが，こまめにチェックしたい。



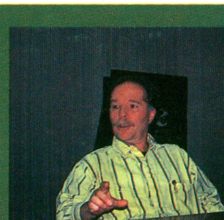
◀カーソルが青く光れば，ゲームブックにヒントが出現する



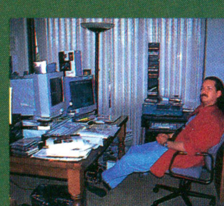




制作者はかく語りき…

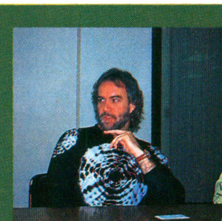


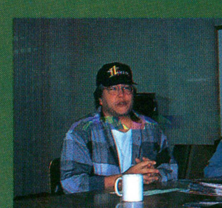


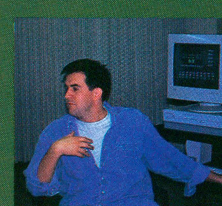


開発元の米TRILOBYTE社のスタッフから，コメントをもらうことができた。その一部を要約してお届けしよう。

Jason：パズルを解いて――たとえばコルクの栓を取り（コルクの栓を取れ，というアナグラムがある）ゲームブックを見ればムービーが見られます。こうしてパズルを解明していくと，午後7時だった時間が8時，9時と進んでいく。最終ステージは11時――The 11th Hourなんです。俳優については，町の人間のほとんどが役者であるアッシュランドという町から引っ張ってきています。撮影は11日間，毎日15，6時間ぶっつづけで撮りました。これからは脚本，役者，監督の三つが統合されてはじめて良い作品ができると思います。新作に期待してください。







文／安部理一郎

新作ビデオ・ピンボールをまとめて紹介

ルーニー・ラビリンス

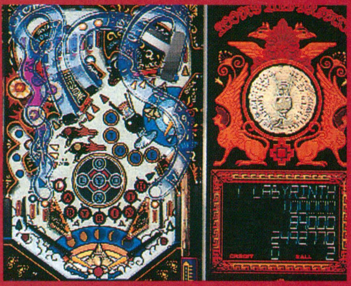
■Windows3.1&95, Macintosh
■リトルウイング／パトラ
■12,000円

名作『クリスタル・カリバーン』の続編だ！

実際のピンボールは「このレーンを通過させてあそこのターゲットに当てると5million」といった「役」を中心に組み立てられるのだが，なぜかいままでのビデピンには，それを実行しているものが少なかった。本作品は球の動きやプレイの流れなどが実機に近く，本物のピンボールをプレイしている人でも違和感なくプレイできる。



◀ヘルプ以外の表示はすべて英語だが(当たり前)，じつは日本のソフトハウスによる作品



▶VGAでもプレイ・フィールドがスクロールしないので，プレイ中に不快になることはない

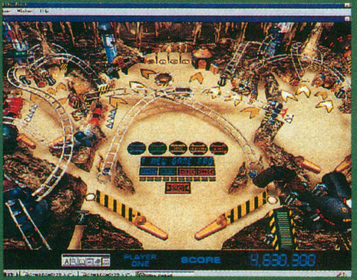
GAME DATA
収録台数：1　最大マルチボール数：3
視点変更：トップビュー固定

3Dウルトラピンボール

■DOS/V, Macintosh
■シエラ・パイオニア
■9,800円

楽しさ，華やかさを求めるあなたへ

ビデピンはただのシミュレーションで終わっていいものか？ せっかくパソコンという仮想空間の中でプレイできるのだから，本物にはマネできないパーツで構成されたピンボールがあってもいいはず。この『3Dウルトラ～』には，ブルドーザーが出現したり，ボールがワープしたりと，実現不可能なフィーチャーが多く収録されているのだ。



◀舞台は惑星上，工場など3ステージ。非現実的なプレイ・フィールドが興味深い



▶ボールの動きはそれほど忠実とはいえないが，ギミックで楽しませてくれるタイプだ

GAME DATA
収録台数：3　最大マルチボール数：3
視点変更：トップビュー固定

ハイパー3Dピンボール(TILT)

■DOS/V
■ビクターエンタテインメント
■8,800円

サービス精神旺盛な1本

本物のピンボールはむずかしくてわからないという人もいることだろう。そんな人にオススメするのがこの作品。

収録されている台は6種類。実機さながらのドット・マトリクス・ディスプレイも表示されるので，飽きがこない作りになっている。

見た目とコストパフォーマンスで選ぶなら……というところかな。



◀台は6種類，視点は三つから選択できるほか，解像度の変更も自由自在。とにかくオトクだ



▶『GANGSTER』はギャングが題材のピンボール。ムーンシャイン・マルチをねらえ！

GAME DATA
収録台数：6　最大マルチボール数：6
視点変更：3種類

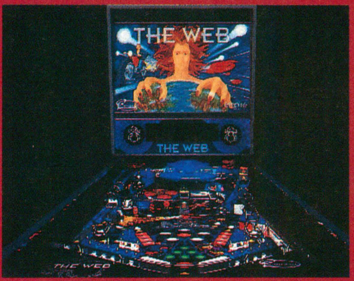
スーパーリアル3Dピンボール

■DOS/V
■イマジニア
■9,800円

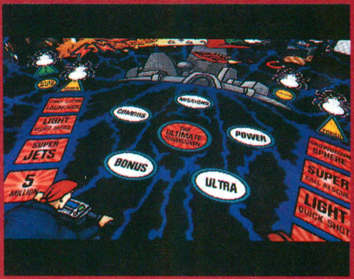
忠実さを求めるならコレ！

忠実にシミュレートする路線の作品も根強く発売されている。収録されている台は，クモの巣をモチーフとした架空の台「The WEB」。

この作品がいかに実機シミュレートに徹しているかは，揺らし(Nudge)が左右を加えた3種類用意されている点からもうかがえる。ある意味では，実機にもっとも近いビデピンだと言えるだろう。



◀本物と同じ視点からプレイできるのは本作だけ。解像度によってはスクロールしてしまう



▶オマケとしてスライド・ショーがついている。ピンボールの台って本当にキレイなんだよ

GAME DATA
収録台数：1　最大マルチボール数：3
視点変更：4種類

Written by 稲垣宗彦

うぃん!! ウィン!! Windows

近ごろのWindowsゲームあれこれ

昨年末までに発売されたWindows95専用のエンターテインメント・ソフトを表にまとめてみた。当編集部が把握(はあく)しているかぎりにおいて，1月は新作の発売予定が1本もないから，この表が本誌発売までの専用タイトルすべてと言い換えてもいい。

Windowsでは，異機種間の互換性という問題が消えたかわりに，ハードをじかにたたいて高速化を図るという手段が使えなくなった。なかでも大きく影響を受けたのがスピードを要求するゲームの類。ところが，Windows95では新しく採用された数々の規格のおかげでゲームなどにも強くなった，はず，なのだ。

たしかに，Windows95の登場以降，それまでWindows上ではとても実現しそうもなかったタイトルがいくつも発表されている。しかし，ゲーム・タイトルの強力な味方となってくれるはずの新API「Direct X」に対応した，それぞれのビデオカード専用のデバイス・ドライバは，なかなか発表されない。多くの場合，ゲームソフトなどに付属してくる汎用(はんよう)ドライバを利用するしかないのが現状。DDKと呼ばれるデバイス・ドライバ開発キットのリリースが遅れてたせいだそうだが，やはり専用ドライバを利用したいと思うのが当然。

また，プリインストール・モデルではうまく動作しない，とか，互換性が利点であるはずのWindowsにおいて，機種を選ぶタイトルが増えてきている，というのもユーザーにしてみれば，混乱のもとだ。

いくら現状で問題を抱えているとはいえ，これだけの勢いを持ったWindows95がOSの主役の座から急落することは考えにくい。となると，どれくらいの期間で問題が終息していくかが気になるところ。各メーカーの奮起に期待したい。

現在発売中のWindows95専用エンターテインメント・ソフト

発売日	タイトル	発売元	ジャンル	価格
11月17日	ブルー・シカゴ・ブルース（Windows95専用版）	リバーヒルソフト	AVG	7,800円
11月23日	戦略将棋 for Windows（Windows3.1版&95版同梱）	エレクトロニック・アーツ・ビクター	将棋	9,800円
11月23日	上海 グレート・モーメンツ	ゲームバンク	パズル	8,800円
11月23日	ピットフォール マヤの大冒険	ゲームバンク	アクション	8,800円
12月8日	マイクロソフト フューリーキューブ	マイクロソフト	3Dシューティング	5,800円
12月9日	メビウスリンク2 for Windows95	TAKERU	SLG	6,800円
12月10日	ワンだーLife	メディアラボ	SLG	9,800円
12月15日	Ku²インパクト	パンサーソフトウェア	シューティング	8,800円
12月15日	Windows95ミステリーセレクションNo.1 マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	AVG	6,800円
12月16日	トレインシミュレータ中央線201系	ポニーキャニオン	SLG	5,800円
12月22日	四川風激辛麻雀 Windows95版	イマジニア	麻雀	9,800円
12月22日	THE HIVE WARS	ケイエスエス	アクション	11,400円
12月22日	三國志Ⅳwithパワーアップキット	光栄	SLG	14,800円
12月22日	信長の野望・天翔記withパワーアップキット	光栄	SLG	12,800円
12月22日	R2（アール・ツー）～遺跡への道	TGL	RPG	9,800円
12月23日	オリックスブルーウェーブ栄光への軌跡～がんばろう神戸	データウエスト	エンターテインメント	12,800円

「レスキューWin95ユーザー」連載開始！ 今月は、95専用ゲーム・トラブル対策編①と題し，240ページに掲載しています。

※このソフトはIBM-PC/AT互換機以外では動作しません。

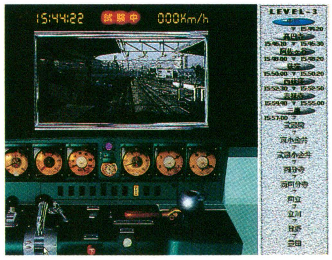
走りだせぇ，ちうおぉせん〜
トレインシミュレータ 中央線（201系）

■ポニーキャニオン ■5,800円
■SLG ■発売中

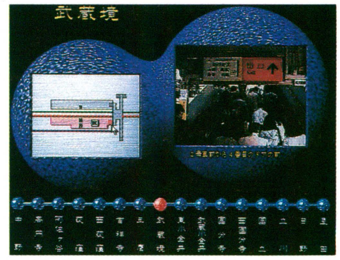
電車って，すごく身近な乗り物のわりに，運転できる人となると，とんとお知り合いに見あたらない。クルマの免許を持っている人は，いぃっぱいいるのに。小さい頃，「大きくなったら電車の運転手になるんだい」なんて気張っていたサクライくんの夢は成就したんだろうか？ そんなことを考えてしまうソフトなのだ。これは。

画面には電車の運転席と，その窓から見える風景が映しだされている。この風景というのが，実際の電車の運転席から撮影したという実写映像。で，プレイヤーの操作にしたがって，映像がこう，移り変わっていくのだな。ただ，当たり前なことなんだけれども，電車ってのは，線路のないところは走れない。いわゆるドライブ・ゲームのように「俺のイカしたドリフトを見てくれよぉ」なんてわけにはいかないのだ。そのかわり，と言ってはナンだけれども，電車は時刻表にしたがって運行されているわけで，このゲームでは，中野駅から豊田駅まで，時刻表どおりに駅に到着し，そして出発することに注意を払う。自分が電車に乗っているときは，加速減速がキツかったりすると「ヘタな運転してやがることよ」なんて毒づいたりしているのだけれど，このゲームではそういう〝乗客の乗り心地〟なんてものは評価されないから，お構いなし。とにかく，ただひたすらに時刻表厳守に精をだす。が，むずかしい。遅れ気味だからとスピードをだしすぎると，停車位置ぴったりに止まれなかったりなんてことにもなる。

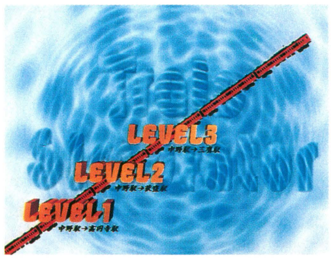
単純ながら，気づくとけっこう熱くなってるのは，自分が中央線沿線の住人だということも大きく影響しているんだろうね。



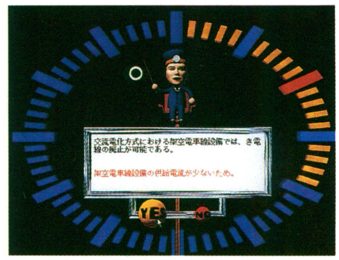
▶窓から見える実写映像。マニュアルはけっこう不親切。信号の見かたや運転の実際などは体得するしかない



▶階段やキオスクの位置など，中央線の各駅に関する情報も収録されている。なかなかマニアックで思わず笑いが



◀時刻表どおりに運転できるかという試験を受け，パスすれば，さらに遠くの駅まで行けるようになる。豊田は遠い


◀鉄道に関するカルトな「クイズ・トレインショック」。1回12問，全問正解するのは，至難のワザなのだ

Windows95専用なコミカル・ボードゲーム
まねき猫の小判

■テイジイエル ■6,800円
■ボードゲーム ■3月発売予定

締め切り直前になって予定していたタイトルが動作しないだとか，なんだとか，いろいろとトラブルが続出してしまって，けっきょくこのタイトルを紹介することになってしまった。いや，誤解なきよう書いておくと，紹介したくなかったわけではない。この『まねき猫の小判』，完成前なのだ。できればきっちり遊べるバージョンを入手してから，紹介したかったのだけれども。そんなわけで，ひとおり遊べる状態のものを触ってから書いた原稿ではないことを，まず断っておこう。

サイコロを振って，でた目の数だけボード上のマスを進んでいく，というのがこのゲームの基本的な流れ。それぞれのマスは，〝土地〟を意味し，手持ちの予算で売りにでている土地を手に入れ，また，カード・ショップでコマンド・カードを購入して，ほかのプレイヤーへの妨害工作の準備を整えながら，資金を増やしていく。売りにでている土地のほかにも，〝一回休み〟や，さまざまなイベントが発生する〝イベントマス〟など，いろいろな種類のものが存在し，ゲームを盛り上げる。各マップに設定されたクリア年数を経過したときに，もっとも手持ちの現金や土地など，資産の多い者が勝ちとなる。

家庭用ゲーム機ではけっこう多く見受けられるボードゲームも，Windows用となると，あまり記憶にない。そもそも，多人数でプレイするゲームそのものが，パソコン・ゲームには少ないように思う。きっちりバランスが取れ，完成度高く仕上がれば，家庭へパソコンが急激に普及しはじめている現状に，うまくはまり込むかもしれない。期待したい。



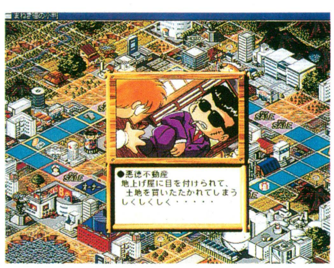
◀総資産を競うゲームだから，当然，現金が減ってしまうイベントも。しかし，いったいどんなトラブルが？



▲売買の対象となるマスの数も少ない，いちばん基本となる環状のマップ。グラフィックは，カラフルでなかなか見栄えよくまとまっている



◀これを書いている現在，五反田も深夜から雪に。イベントマスで起こる，イベントのひとつなのだ



◀悪徳不動産屋の標的にされ，資産が目減り。カードを使えば，他人の土地に〝地上げ攻撃〟も仕掛けられる

※画面写真は海外版のものです。

このゲームを知らない人って，いるんだろうか？

ロードランナー オンライン 完全日本語版

■シエラ・パイオニア ■7,800円
■アクション ■2月23日発売予定

なんだか今さら語るまでもない，というか，逆に，パソコンの普及率とともに，古いゲームを知らないユーザーが激増している今だからこそ，語るべきなのか。知らない人などいなかったパソコン・ゲーム黎明(れいめい)期の超名作ソフトが，Windows95専用ソフトとして生まれ変わった。それがこの『ロードランナー オンライン』なのだ。

はじまりは，AppleIIという，海外製の8ビットマシンだった。1983年のことだ。シンプルなルールながら，奥の深いおもしろさを持つこのアクション・ゲームは，世界的なヒットとなり，日本へと上陸。NEC，シャープ，富士通の当時の8ビット・パソコンのほとんど全機種に移植され，日本でもまた，ヒットとなった。このゲームの人気は，それだけに止(とど)まらない。パソコンだけではなく，ファミコンやアーケード・ゲームにまで移植され，そのすべてで人気作品として，君臨したのだ。

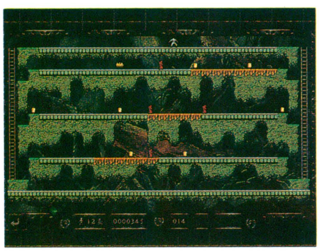
ルールはカンタン。敵キャラクターにつかまらないように，うまく逃げ回り，画面上に点在する金塊をすべて取り，現れる出口へ向かう，というもの。パズル的な要素も併せ持った固定画面の面クリア型アクションなのだ。

こう書くと，とりたてて変わったところのないゲームに思えるが，世界的に大ヒットしたのには，それ相応の理由があるのだ。その理由とは何か。

こういったアクション・ゲームでは，プレイヤー・キャラクターの行動に，特徴的なひとつのアクションと，それに関するどこか少し不自由な点をわざと用意してあるものが多い。その不自由さが，ゲーム性を高める役目を果たすのだ。たとえば評価の高いファミコンの名作『ヒットラーの復活』。このゲームでは，ワイヤーを使って天井にぶら下がったり，振り子のように体を振って障害物を越えたりと，じつに多彩なアクションができるようになっている。しかし，そのカナメとなるワイヤー，これがひっかかる場所がないと，ほぼ何もできないに等しい。自身の足で飛び上がることすらできないのだ。

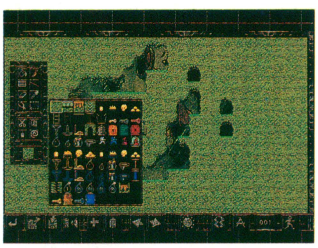
この『ロードランナー』ではどうか，というと，プレイヤーは，主人公キャラクターの足下，左右に一定時間で自動的に埋まってしまう穴を掘り，敵を落としてかわすことができるようになっている。穴に落ちた敵はしばらくすると，はい上がってまた追いかけてくるが，しかし，自分が掘った穴にプレイヤー・キャラが落ちてしまった場合，自力ではい上がることはできないのだ。自分の真下には穴を掘ることはできないので，幅1キャラぶんの穴に落ちてしまったとき，それは〝詰み〟の状態ということになる。ときには地中深くに金塊が置かれていることもある。詰んでしまわないように，いかに掘り下げていくか，そういったパズル的な要素も加わって，このゲームをおもしろくしているのである。

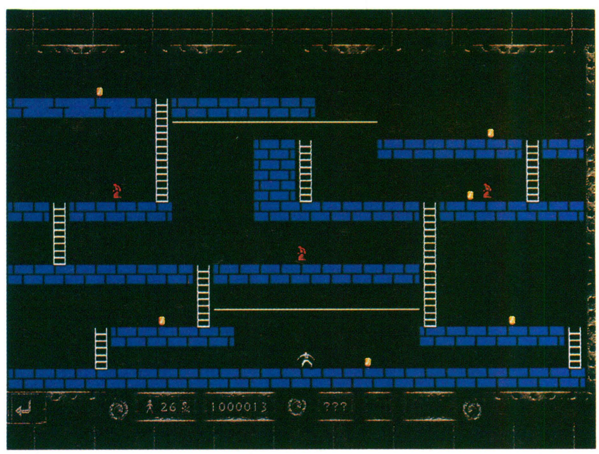
単純に古いゲームを復刻しただけではないということも忘れずに述べておこう。敵をやっつけるためのアイテムなども新たに用意され，また，タイトルにもあるように，モデムなどを使ったオンライン対戦に対応しているのも特徴だ。対戦用のマップで，どちらが早くクリアするかを競うのだ。



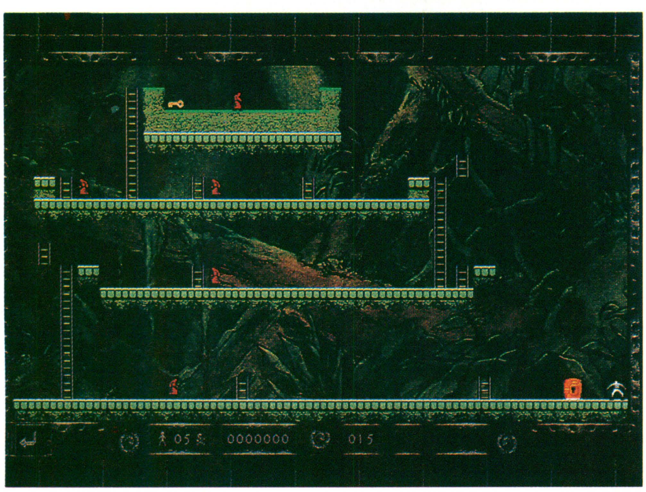
▲タイルが敷かれているように見えるところは穴を掘れない床。また，茶色くただれている床は，足にネバネバとからみついて，移動スピードが激減してしまう。赤いのが敵だ

▼ステージをエディットして，自分だけのステージで遊べるのも，『ロードランナー』の楽しみのひとつ。もちろん，この『オンライン』でもエディタは用意されている



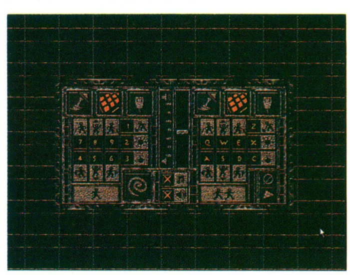


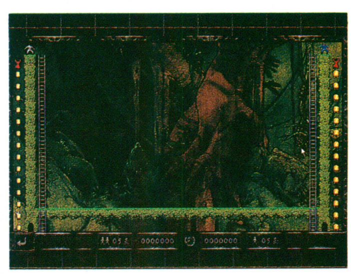
◀ステージ1で、とあることをすると、100万点のボーナスが入り、こんなステージへとワープした。昔懐かしいオリジナル・バージョンにあったステージ。敵の移動ルーチンが少し変わっているようだ



▲金塊がひとつも存在しないステージ。敵の追いかけてくるルーチンを利用して，ハシゴの部分でかわす。鍵を取り，扉を開ければステージ・クリアとなるが，すれちがうときのタイミングがシビアでかなりむずかしい

▼各種設定画面。1台のパソコンで対戦をするなら，キー配置はけっこう重要な問題。もちろん，画面を見ればわかるように，ジョイスティックなどを利用して操作することもできる





▲これが対戦モード。画面左上にいる灰色の1Pは右端の，右上にいる青い2Pは左端の金塊を取らなければならない。このほかにも，さまざまなデザインのステージが用意されているのだ

※画面写真は海外版のものです。

日本発，逆輸入最新ゲーム
THEXDER（テグザー）

■シエラ・パイオニア　■9,800円
■アクション　■2月23日発売予定

かつて，ヤマハのFM音源を，おそらく民生用のパソコンとして，国内ではじめて標準搭載したNECのPC-8801mkIISRというパソコンがあった。当時，CPUは8ビットが主流で，今とは比べものにならないほど処理能力が低く，かといって，ホビーマシンと割り切って利用するには高価すぎた。音楽を演奏する機能はどのパソコンもたいてい装備していたが，PSGと呼ばれる貧弱な音源しか持たないのが〝ふつう〞だったのだ。

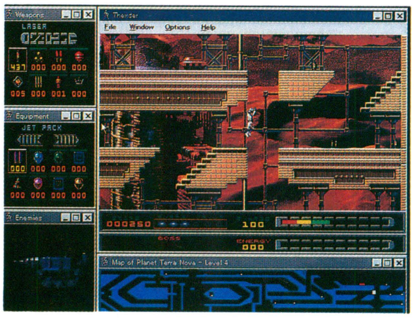
今でこそFM音源というと，ありふれたものになってしまっているけれど，あのころとしては，じつに画期的。楽器メーカーのヤマハのキーボード，それもプロが使っているような製品と同じ，本格的なデジタル音源が，パソコンに標準で搭載されたのだ。

PC-8801mkIISRは，FM音源のほかにも，いくつかの目新しい特徴を持っていた。しかし，パソコンは，ソフトがなければただの箱。その機能を活かしたソフトがないことにはユーザーへのアピールは果たせない。が，しっかり存在したのだ。目新しい機能をきちんと使っていたソフトが。ゲームアーツの『テグザー』は，PC-8801mkIISRのスタート・ダッシュを支えた大ヒット・タイトルのうちの1本だった。このPC-8801mkIISR以降，いわゆるPC88シリーズは順調に売り上げをのばし，8ビット・パソコンのトップシェアを築くことになるのだ。

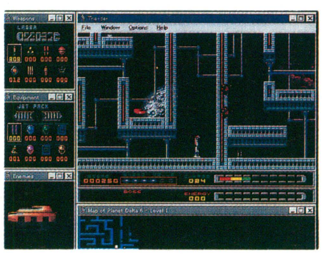
ハードとともにユーザーの人気を得た『テグザー』は，その後，海外でも英語版に移植され，発売されることになった。時を経て，今度はWindows95専用ゲームとして生まれ変わったのが，これなのだな。なんとも珍しい経歴を持ったゲームといえるだろう。

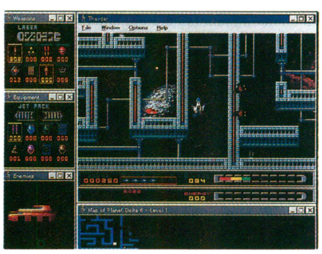
前置きが長くなった。ゲーム内容の説明に移ろう。迷路のように入り組んだステージを，ジェット機に変形可能な二足歩行のロボットを操作して，敵を倒しながら抜けていく，というのが，このゲームの骨子（こっし）。ステージ・クリア型のアクション・シューティングだ。マップによってはそれぞれのカタチに変形しないと行けない場所もあり，また，うまく敵を誘導してから破壊しないとその誘爆で地形がくずれ，行けない場所がでてきてしまうこともあるなど，パズル的な要素もあわせもっている。

ここまでだと昔懐かしい8ビット版と変わりがないのだが，Windows95専用版では，さまざまなアイテムや装備が登場し，ジェット機以外にタンク形態へも変形が可能になっているなどのアレンジが加えられているのが特徴だ。スタート時やゲームの合間など，動画によるデモも挿入され，さらにはいかにも海外メーカーの制作らしく，ネットワークなどを使って8人までの多人数プレイが楽しめるという点も大きなちがい。旧作を知る者には，とまどってしまうほどの変化が見られるのだ。



▲プレイヤー・キャラクターは，基本的に二足歩行のロボット形態。左右移動とジャンプが可能。メインとなる武器はレーザーで，自動的に敵に狙いをつけてくれるのだ



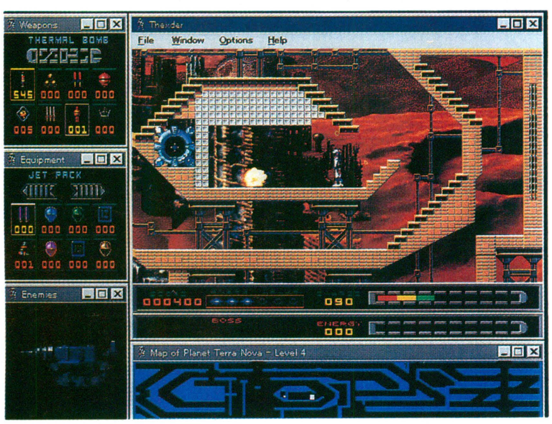


▶ロボット形態では入れない狭い通路など，ステージはまるで迷路のようになっている。先へ進むためには頭を使う必要がある。写真のようなジャンプでは飛び越せない垂直な壁も……

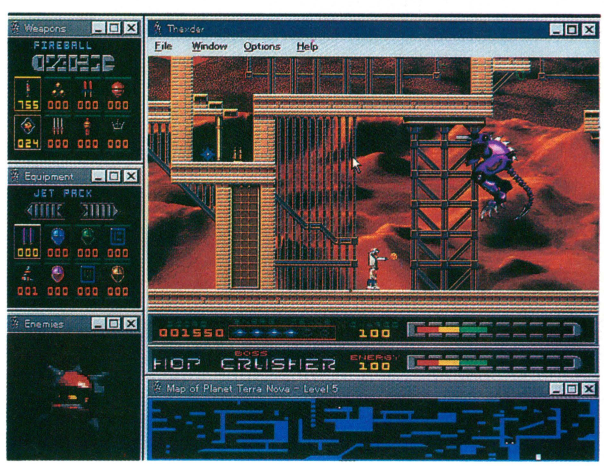
◀ジェット機に変形すれば，クリアできるのだ。ジェット機の形態では1か所で止まることができず，行き止まりなどでうまく操作しないと，強制的にロボットにもどってしまう



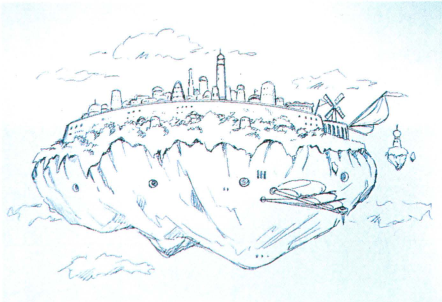
▶ステージ・クリア。こういった演出も8ビット版にはなかったものだ。ほかに，動画によるオープニング・シーンなども用意されている



◀破壊可能な白いブロックを取りのぞき，丸い鏡のような部分にたどり着ければステージ・クリア。ときにはうかつに壊すとクリアできなくなる場所もある。パズル的な要素もおもしろさのひとつ



◀こんなボス・キャラとの戦闘だってある。画面中央ちょい下にある3色のグラフが，自機と敵の体力を表わしている。まだ序盤なので，楽勝，楽勝



NEWS

Windowsに『ワルキューレの伝説(外伝)』登場!!

いまでも根強い人気を持つ『ワルキューレ』が，第1作から10年の時を経て，ついに初のパソコン・ソフト化。これまでのシリーズとは一味ちがう注目の作品を，じっくり紹介しよう。　（文／小江哲朗）

今度の『ワルキューレ』はデジコミだ!

ナムコから，待望の『ワルキューレ』シリーズの続編が，Windows版CD-ROMで発売される。タイトルは『ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険』。今回はシリーズ初のパソコン・ゲーム，しかもゲーム・ジャンルが，従来のシリーズとは一線を画したデジタル・コミックだというから驚きは大きい。

これまでのシリーズ作品を振り返ってみると，『ワルキューレの冒険(FC)』『ワルキューレの伝説(アーケード)』，そして外伝的な『サンドラの冒険（SFC)』と，決して難易度は低いものはなく，誰もが気軽に楽しめるゲーム，とは言えなかったかもしれない。しかし，その世界観には万人をひきつけるものがあった。今回のWindows版は，前述のとおりデジタル・コミックということで，アクションが苦手な人でも『ワルキューレ』の世界を堪能(たんのう)できるようになっている。

さらに『ワルキューレ』の魅力を語るうえで欠くことのできない，キャラクター・デザイン。もちろんキャラ・デザインはおなじみ**富士　宏**が担当するが，今回は特別にストーリー原案までも担当しているとのこと。彼の思い入れたっぷりのストーリーを楽しめるとあっては，古くからの『ワルキューレ』ファンも，喜ばずにはいられないはず。

シリーズ作品をプレイしたことがある人もしていない人も，さまざまな期待が持てるWindows版『ワルキューレ』は，3月下旬発売予定だ。

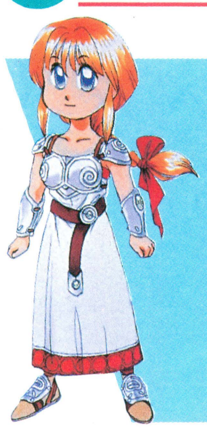
●STORY

マーベルランドの空高くに浮かぶ天の浮島は，魔法や学問の研究の場所として地上，天上界より多くの研究者が集まる，いわば空に浮かぶ研究学園都市である。

しかし最近天の浮島では，住人がぬいぐるみに変えられるという奇妙な事件が相ついで起こっていた。

そしてそのころ天上界でも，神殿に封印していた怪物が何者かによって封印を破られ，逃げだすという事件が起きた。その事件を追って，浮島にやってきたワルキューレとローザは，二つの事件に何か関係があるとにらみ捜索に乗りだすが……。

おもな登場キャラ

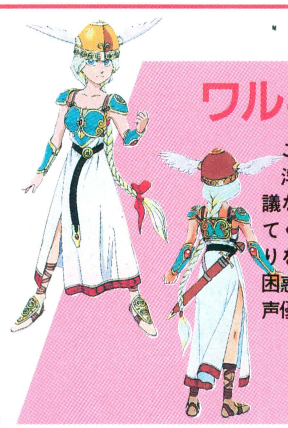


ローザ

今回の主人公。

ワルキューレに憧れている快活な少女で，ワルキューレとともに天の浮島へやってくる。

声優：鈴木真仁



ワルキューレ

ご存じワルキューレ。

浮島で起こった不思議な事件を追ってやってくる。ローザのおもりを命じられて，少々困惑気味。

声優：久川　綾

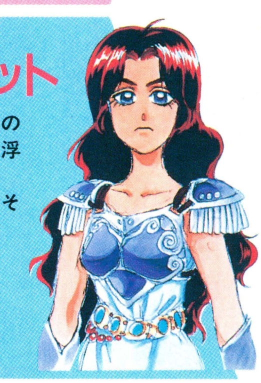


大女神

天上界の，とても偉大な神様。

浮島の事件を解決するために，ワルキューレとローザを派遣する。

声優：折笠　愛



ヴィオレット

ワルキューレたちの活躍の舞台となる，浮島を守護する戦士。

自分の責任を果たそうと動きまわる。

声優：篠原恵美

声優ファンは絶対に見逃せない!

Windows版『ワルキューレの伝説』の大きな特徴は，さまざまなメディアと連動していること。

たとえば，**鈴木真仁**と**久川　綾**が歌うオープニング・テーマソングをはじめ，BGM（今回のBGMは『ワルキューレの冒険』の音楽のアレンジ）が収録されたミュージックCD。設定資料や原画，作成秘話など貴重な内容が満載の特集ムック。さらに主要キャラクターのフィギュア企画など，いろいろな関連グッズがつぎつぎに登場する予定だ。

その中でもとくに，声優関係の力の入れかたにはスゴイものがある。先に挙げたミュージックCDには，ほかにも，**折笠　愛**のエンディング・テーマソングや，CDドラマなどが収録される。また，ゲーム中に登場する妖精役と挿入歌の歌唱に新人女性声優10人を起用。そのメンバーで「フェアリーズ」というユニットを結成し，さまざまなキャンペーン活動を行なうらしい。

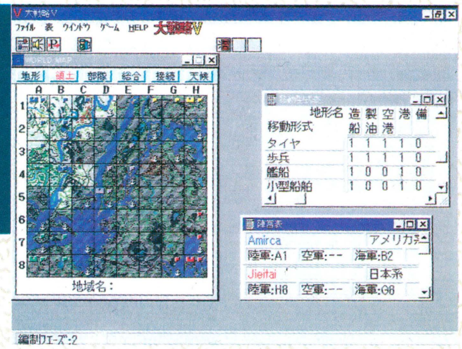
そしてキワめつけは，出演声優による登場キャラクターのコスプレ(!)。どうやらアニメ&声優ファンにとっても今度の『ワルキューレ』は，目が離せそうにない。

速報!

長いブランクを経て，名作SLGシリーズついに復活!

大戦略V

■発売元：システムソフト　■対応機種：Windows3.1&95
■価　格：12,800円　■発 売 日：3月発売予定



SLGには定評のあるシステムソフト社から，『現代大戦略』シリーズの最新作が発売されることになった。まだ開発中とのことであまりくわしい情報が入らなかったのが残念だが，とにかく注目せよ!　（文／煌竜）

正統なる後継者

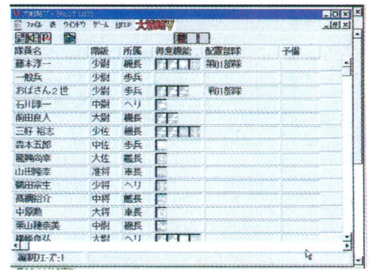
現在，『大戦略』シリーズには2種類の作品がある。一つは約10年前に発売された初代『大戦略』から『IV』にいたるまで，1作ごとに新しいシステムを導入しつつ発展してきた作品群。もう一つは『SUPER大戦略』や家庭用ゲーム機で発売されている作品など，『II』のシステムを基本にしつつ『III』や『IV』のおもしろい部分を取り入れた，遊びやすさを重視した作品群だ。その流れからいくと，この『V』は前者に分類できる。これまでの『大戦略』に飽きたりず新たなシステムに挑戦した本作品は，『大戦略』シリーズの正統なる後継者と言えるだろう。

さてその『V』の特徴だが，まず目につくのがエリア制とフェイズ制，二つの新システムの導入だ。エリア制というのは歴史ものSLGでおなじみ，特定の土地に生産力と基地（城）がくっついたものを奪い合う方式。『大戦略』シリーズはこれまで1枚の巨大なマップ上で経済処理から戦闘まですべてを行なってきたけれど，『V』では戦略的な行動と戦術（戦闘）シーンが，はっきり分けられるようになった。戦略マップ上で軍団を編成・移動させ，同じエリアに敵軍が入ったら戦術画面にうつる，というわけだ。航空兵器の扱いなど不明な部分も多いが，既存のSLGとはひと味ちがったエリア制が期待できそう。

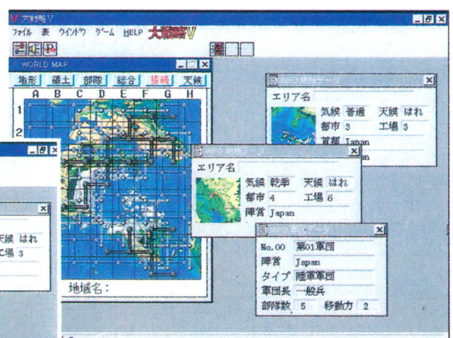
フェイズ制というのは，ボード版のSLGや海戦SLGでよく使われているシステム。編成，移動，実行（戦争）などの行動をそれぞれの専用ターンで順番に行なうもので，誰でもすぐに遊べるシンプルさが魅力だ。

なお，前にちらっと述べた「軍団」というのは，戦略画面で一緒に動き，戦術画面に同時に突入する兵器をまとめた，一種の行動単位のことだ。ここには兵器のほか部隊長を配備（?）することもできるので，それぞれに特殊能力をもった彼らをうまく使いこなせば，勝利までの距離はさらに短くなるだろう。

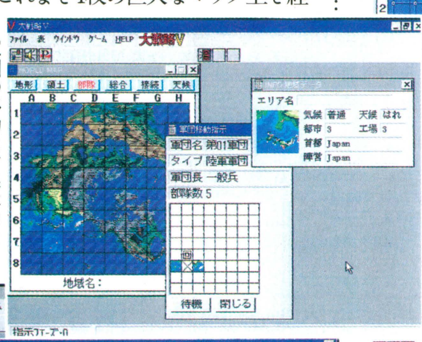
では最後に感想を一言。今回プレイしたのはサンプル版だったため評価できない部分（おもに戦闘シーン）も多かったが，このシリーズで遊んだことのない人でも簡単に遊べるシンプルな設計が印象に残った。Windows得意のマルチ・ウィンドウによる表示もきちんと活かされている。このシリーズをやりこんできた猛者たちは最初はとまどうかもしれないが，かなり期待できそうな一作だ。



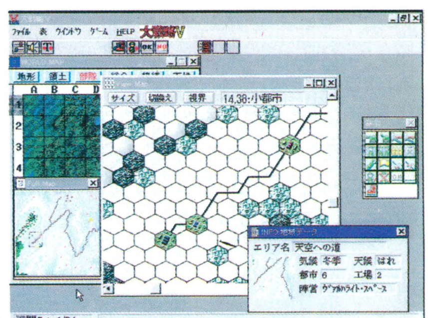
◀移動力や防御力の増加など，各部隊長の持つ技能は多彩



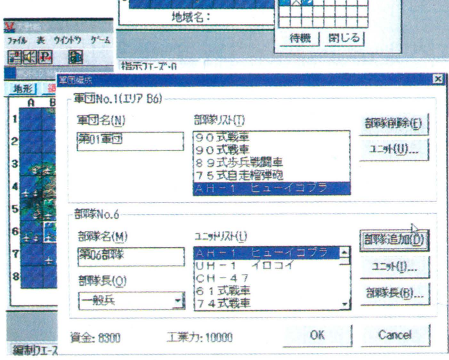
▲マップのつながりを表示したところ。軍団の種類によっては行動できないところも



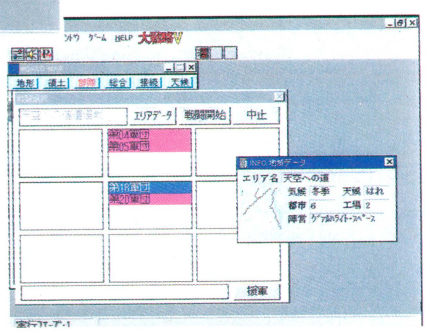
▶軍団の移動は，基本的に隣接した区域へ。行動予定地域の状況はあらかじめ調べておこう



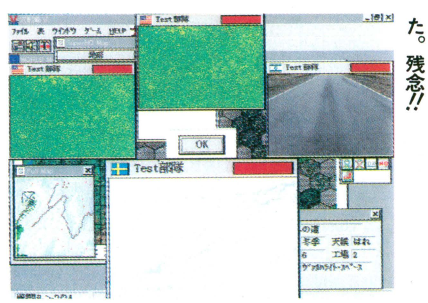
▲戦術画面での操作は，右側のワンタッチ・メニューで行なえる



▲軍団は陸・海・空の3種類に分かれる。高価な兵器には有能な部隊長を乗せること



▲戦術画面への突入直前。敵は隣接区域からも援軍を送りだすことができる



◀戦闘シーンはまだ見られなかった。残念!!



冒険生活の志願者へ……「生き残りかた」教えます

短期緊急攻略

Revivalザナドゥ2 リミックス

迷宮の歩きかた 第2回

世界の法則さえ理解すれば，複雑怪奇な迷宮の数々もキミの敵ではない

先月よりスタートした『Revivalザナドゥ2リミックス』攻略だが，みなさんはどう感じているだろうか？　もし「なんかむずかしそう」「こんなにキビしいゲームは無理だ」というような感想を抱き，この世界への挑戦を拒んでいるのだとしたら，それは非常にもったいない。

この『ザナドゥ』という世界には，迷宮のつくりにせよ，モンスターにせよ，はたまたアイテム使用にせよ，みなそれぞれ「ある一定のルール」とでもいうべきものが定められている。どんなに難解に見える局面も，それさえ見きわめてしまえば恐れることなどない。言い換えれば，その法則性を身をもって学習し，理解していくことが本作品の攻略法であり，「真の冒険」というものなのだ。

今回はそんな法則性の一部を学習しつつ，先月からのつづきである迷宮攻略Level.4〜6をお見せするとしよう。（案内人／千歳秋吉）

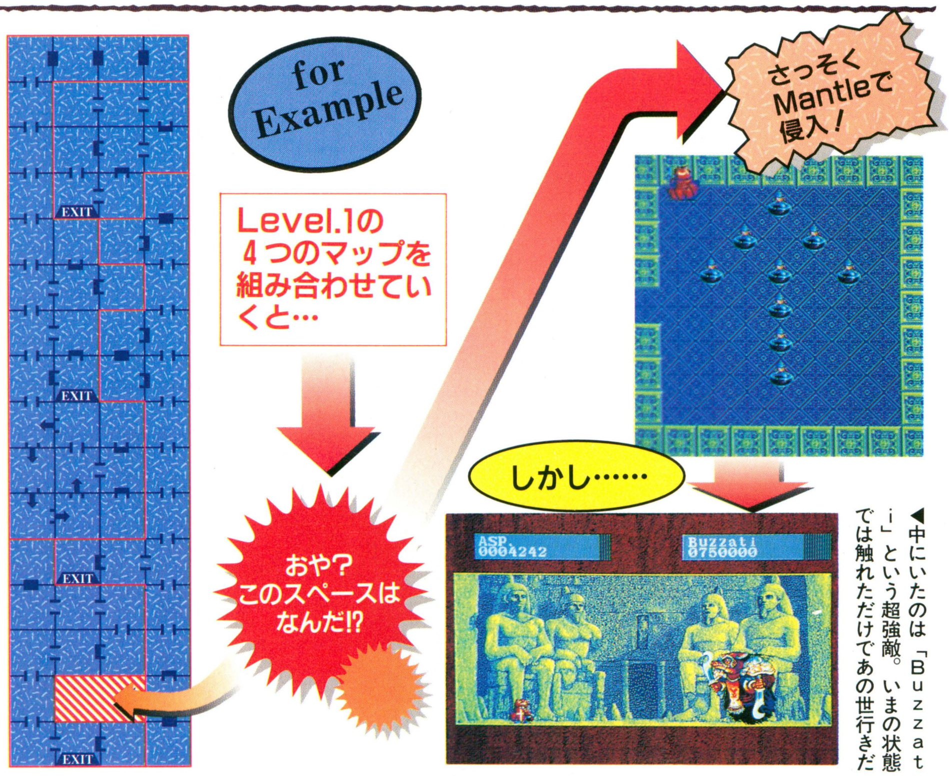
アドバイス① 各階層の迷宮内に存在する秘密……「隠し部屋」とは!?

このゲームでは各面に存在する塔内の部屋の総数が64と決まっており，しかも右図のように16×4の形に組み合わせることが可能である。したがって，そのレベルの各塔内をマッピングした結果，部屋数の合計が64に満たないときは，どこかに「隠された部屋」があるということなのだ。

このような「隠し部屋」は『Revivalザナドゥ2』のシナリオでは各面にほぼ必ず存在する。入るには，壁を通り抜けられる「Mantle」というアイテムを必要とし，しかもそこは巨大モンスターの巣になっていることが多い。が，店では買えない武具などが見つかる場合もあるから，避けて通るワケにはいかない。

「隠し部屋」の存在及び位置については，右図のように組み合わせれば明らかになる。横に長いマップの場合は，右側にハミだす部分を左下にズラせばOKだ。

本記事ではマップは掲載するが，「隠し部屋」の位置については一切シークレットとさせていただく。ぜひ，自分の力で隠された秘密に挑んでいただきたい。



◀中にいたのは「Buzzati」という超強敵。いまの状態では触れただけであの世行きだ

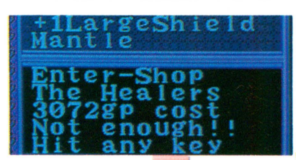
アドバイス② 冒険者とて生活者，中盤以降のお金のやりくりはこうすべし！

現実世界同様，この『ザナドゥ』の世界でも悩まされるのが「お金」のやりくり。中盤以降は魔法を使う敵が急増するから，いいヨロイがほしい。しかしレベルアップにともない激増する食費はケズれないし……。

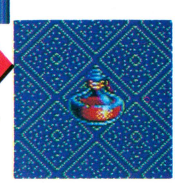
生活臭漂う勇者をさらに地獄の底に突き落とすのが，病院の異常なボッタクリ。ケガをしても治せないのでは「死ね」と言われているようなものではないか。

そこでだ。中盤以降は病院など利用せず，「Red Potion」を利用するといい。これはH.Pを回復するアイテムで，使用をくり返していくと，ひと飲みで全快するようになるから，怪物とも安心して戦えるぞ。危なくなったら必ず装備しておこう。

武装に関しては，ヨロイは無理してでも上等なものを買っておくべき。武器は迷宮内に落ちているものを活用してもいいだろう。

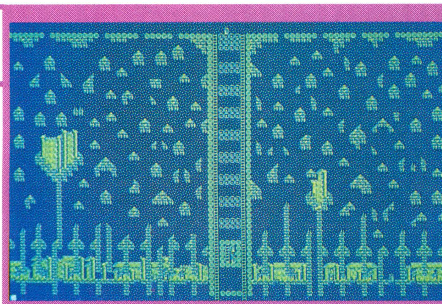


◀中盤になると病院もムチャクチャな料金をふっかけてくる。そこで……



▶「体力回復にこの1本！」。かなり大量に手に入るので，惜しまずに使ってしまおう

Level.4 本日，大開放サービス中！

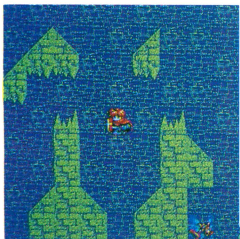


疾風魔法対策戦

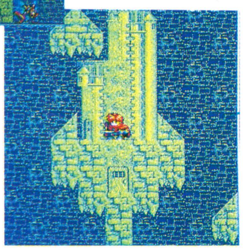
まるでパチンコ台の盤面のようなマップが印象的なLevel.4。上から身を投じれば，あとは重力にしたがって，下へ下へと落ちていく。まずは空中に配置されているクギ(？)を活用し，うまくコントロールして，思いどおりの場所に落ちられるようになるのが先決。そうすれば攻略もスムーズに進むはずだ。

このヘンな世界に住むモンスターたちがまた手強い。とくにイヤなのが，画面全体に効果のあるDeg系魔法を使ってくるUstilagorやShrieker。こちらもDeg系で対抗するか，誘導系の魔法を使うのがいいだろう。

誘導系の魔法を使う敵に対しては，ナナメから忍び寄るといい。ただしShaftのようにワープをくり返す敵は，自分の近くにきたヤツだけをたたくようにしよう。とにかく，決して深追いはしないことだ。



◀あたかもパチンコの世界にまぎれこんだような錯覚を覚える面。クギをうまく使うのだ。チーン，ジャラジャラ……



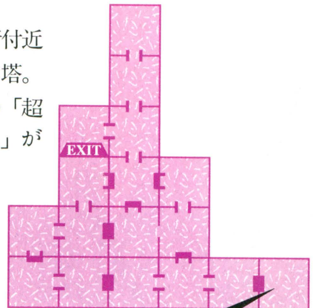
▶Level.4には，このように空中に浮かんでいる塔が二つある。パチンコの中にあるチューリップのような存在か？

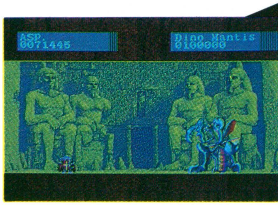


◀下には商店街が。落ちる場所によって入れる店がちがうので，目的の店に入れるようになるには修行が必要

【塔1】

下の商店街付近にある小さな塔。ここではあの「超重要アイテム」が手に入るぞ。

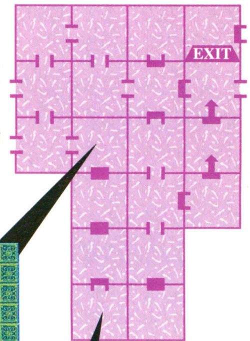


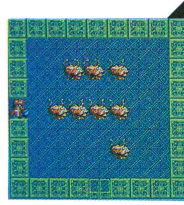


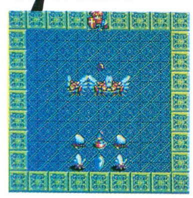
▲巨大なカマを振り回しながら近づいてくるDino Mantis。H.Pも10万と巨大なので，どうしても倒せない場合はレベルを上げてからまたくるといいかも

【塔3】

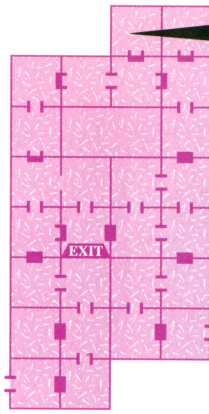
面の右側に位置する。Elixerを持つUstilagorの群れがいるのは見逃せないぞ。

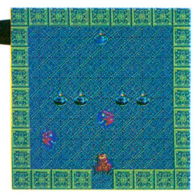






▲▶上のUstilagorはElixer持ち。また右の写真にある盾は，+2 small Shieldだ





◀ここにもElixer！ ホントにElixerがよく手に入る面だなぁ

【塔2】

面の左側に浮かんでいる大きな塔。上のほうにはアヤしげな空間がある。「各面の塔内部屋総数が64」であることを考えれば，だいたい想像がつくとは思うのだが……。

MONSTERS

Shrieker

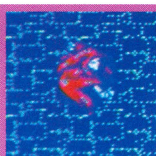


H.P :2500～7500
EXP:110～120
STR:30
INT :100
DEX:60

【持ち物】①250Food ②500Food ③790Food ④2250Food

Deg系の魔法を使う怪物。こちらも負けずにDeg系で迎え撃つべし。

Shaft



H.P :10000
EXP:500
STR:0
INT :50～100
DEX:100

【持ち物】①260Food ②990Gold ③1200Gold ④Mirror

ワープしながら強力な魔法を撃ちまくる。Deg系魔法で倒そう。

Hornet



H.P :9000
EXP:100
STR:100
INT :0
DEX:100

【持ち物】①Br.Potion ②Black Potion ③Black Potion ④Demons Ring

敏捷性，攻撃力ともに優れた蜂。接近戦を挑むときは覚悟すること。

Dragon Fly



H.P :4800～5300
EXP:120～150
STR:100
INT :100
DEX:40～53

【持ち物】①Ruby ②200Gold ③Lamp ④Mirror

空を飛んで移動するドラゴンのようなハエ。魔法で攻撃してくる。

Fenrir

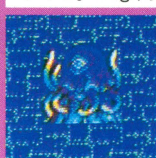


H.P :8100
EXP:120～150
STR:100
INT :0～100
DEX:70

【持ち物】①Black Potion ②Key ③Red Potion ④Mirror

商店街に出没する，犬のような怪物。早めに全滅させておこう。

Yochol



H.P :4000～5100
EXP:130～140
STR:125
INT :90～104
DEX:68～90

【持ち物】①390Gold ②Spectacles ③Black Onyx ④Red Potion

タコのような触手を持つ魔法使い。水や火の魔法を用いて攻撃する。

Gigadrone



H.P :2500～3500
EXP:100～150
STR:0
INT :70～200
DEX:65～85

【持ち物】①Lamp ②Candle ③Balance ④Lamp

目玉がヨロイを着たようなデザインが印象的。コイツも魔法を使う。

Ustilagor

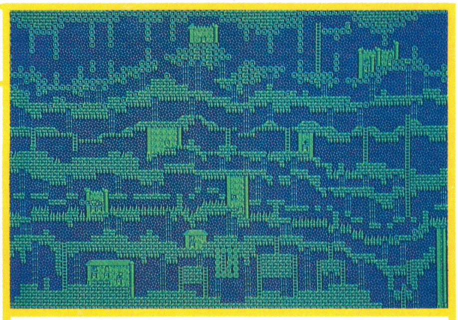


H.P :6100
EXP:100～130
STR:86
INT :100
DEX:90

【持ち物】①Black Potion ②Br.Potion ③Black Potion ④Elixer

Deg系の魔法を使う。④の部隊が持つElixerは絶対に入手すべし。

Level.5 意外と思考型の面か？



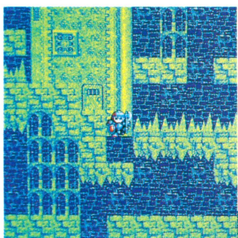
分かたれた迷宮

このLevel.5は，全体が上・中・下の計3エリアで構成されている面。最初は「一番下のエリア」に到着し，そこから塔1に侵入して，もうひとつの出口より外にでると「真ん中のエリア」にたどり着く。

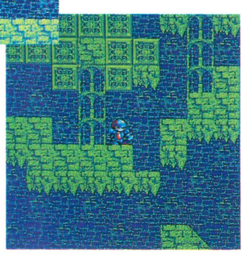
そして塔2に入り，また別の出口から外にでると「上のエリア」に到達でき，そこからLevel.6へ行けるというワケ。つまり，塔が分割されたエリアの「橋渡し」の役割を果たしているのだ。わかったかな？

しかし，こんな構造だと「ちょっと気軽に下のエリアまで移動しよう」なんてワケにはなかなかいかない。そこで，筆者としては下の写真に示す2か所で，地面を掘れるアイテム「Mattock」を使うことを提案する。

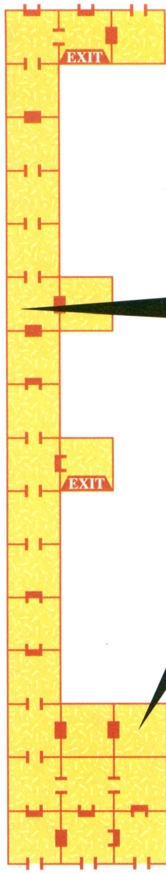
これでつぎから塔の中など通らずにすみ，スムーズなアクセスが可能となるのだ。あまっているアイテムは有効に活用しよう。

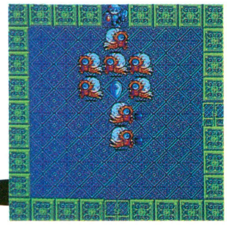


◀Mattock使用場所その①。これで下と真ん中のエリアを自由に移動できるようになったワケだ。うーん，便利！

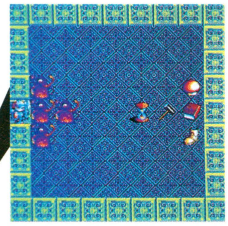


▶Mattock使用場所その②。ここを壊せば真ん中と上のエリア間の移動が自由自在に。これぞアイテムの有効活用だ





▲＋3 Small Shieldが落ちている。この面で手に入る盾の中では最高レベルなので，必ず入手せよ



▲この部屋はスゴイ！！ 敵を止めるHourglass，H.Pの上限を上げるMashroom，STRを上昇させるHammer，WISを上昇させるBible，DEXを上昇させるBoots……と，おいしいアイテムの宝庫なのだ

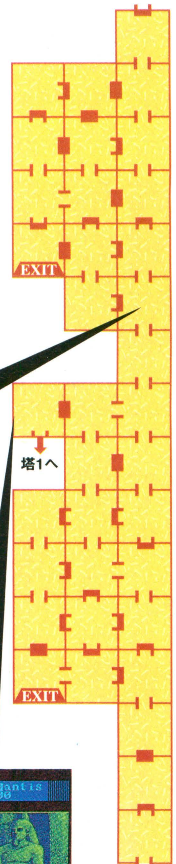
【塔1】

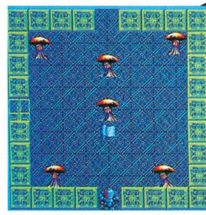
外世界の下と真ん中のエリアを結ぶ塔。1本道がつづく構造なので，ひと部屋ずつ順番に攻略すべし。

写真で示す場所以外にも，どこかにBoots，＋2 Large Shieldが落ちている。それらを見つけるまでは塔を去らずに探索をつづけよう。

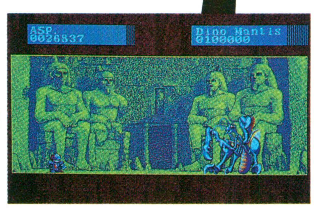
【塔2】

こちらは外世界の真ん中と上のエリアを結ぶ塔。Dino Mantisの部屋からは塔1に行くこともできる（ただし一方通行）。鍵のかかった扉が多いので，なるべく鍵を使わずにすむルートを考えるべし。





▲ここに落ちている巻物は「Thunder」という魔法。かなり強力な武器になるぞ

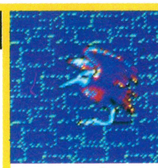


▶Dino Mantisの登場。たくさんのアイテムを持っている

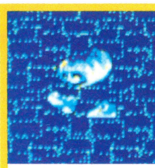
MONSTERS



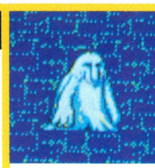
Blood Stalker
H.P：8400
EXP：240〜260
STR：100
INT：0
DEX：68〜78
【持ち物】①Pendant ②1000Gold ③Mattock ④Lamp
直訳すると「血を盗む者」。吸血鬼とでもいったところだろうか。



Strige
H.P：5100
EXP：180〜200
STR：110
INT：0
DEX：55
【持ち物】①Pendant ②Red Potion ③1100Gold ④Black Potion
翼を持っているにもかかわらず，二本足で迷宮内を歩く怪鳥。



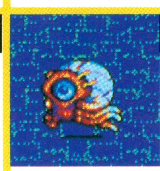
Helloun
H.P：6800〜10000
EXP：200〜220
STR：140
INT：0
DEX：63
【持ち物】①Lamp ②Black Potion ③1500Gold ④Key
カボチャ頭の怪物。③の部隊は，この面で一番のお金持ち。



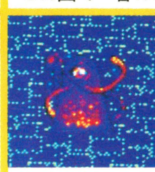
Snowman
H.P：12100〜12900
EXP：250
STR：115
INT：100
DEX：50
【持ち物】①Black Potion ②Lamp ③410Food ④Candle
雪男だけあって，非常にH.Pが高い。魔法を使う部隊もいる。



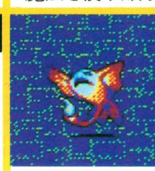
Myconid
H.P：4900〜7600
EXP：270
STR：102
INT：0
DEX：50
【持ち物】①Key ②440Food ③Mattock ④Black Potion
巨大なカサが不気味なキノコの怪物。意外に攻撃力が高い。



Mollusk
H.P：4300
EXP：190〜250
STR：136
INT：67〜100
DEX：64
【持ち物】①Pendant ②Key ③Black Potion ④200Food
目玉から足が生えたような風貌を持つ。魔法も目玉から放つのか？

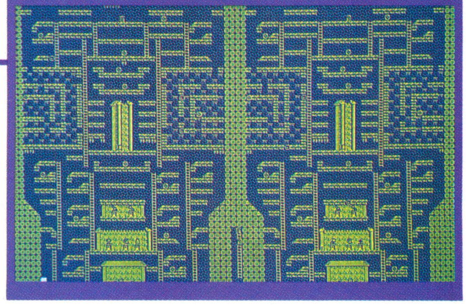


Storoper
H.P：8400
EXP：160〜240
STR：125
INT：0
DEX：68
【持ち物】①490Gold ②Elixer ③Key ④Pendant
自分からは決して動くことのない怪物。②の部隊はElixerを持つ。



Mantari
H.P：7800
EXP：250〜270
STR：89〜97
INT：0
DEX：54
【持ち物】①500Food ②Spectacles ③Mattock ④Black Onyx
サソリのような尻尾を持つ，エイに似たモンスター。

Level.6 ザ・パラレルワールド



中盤最大の難関

この面は左右がまったく同じつくりをしたパラレルワールド（並行した世界）となっている。その中にはいくつかのワープが仕掛けられており，これを有効に活用しないとエリア間の移動もできないときている。

もしキミがワープの場所を把握したとしても，「いったい自分はどっちにいるのか」がわからなければ，思いどおりの探索なんておぼつかない。まさに中盤最大の難関だ。

そこで，読者のみなさんには特別に「自分が現在いる面のマップと居場所」がわかるワザを紹介しよう。やりかたは「CTRL」キーを押しながら「M」を押すだけだ。

ただしこれは裏ワザであり，使用するとカルマが上がってしまうので，そこらへんを考えて使用するように。これで少しは(大いに)ラクになるハズだ。

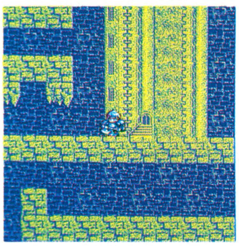
さらに筆者は，右側の塔2（「塔2'」と表記）付近をMattockで掘ることにした。こうすれば，ここにくるだけで「自分がどっちにいるか」がわかるってワケ。便利！

また，この面は塔内の構造，中にいるモンスターまでパラレルワールドになっているという徹底ぶり。ただし倒したときにだすアイテムだけは異なるので，塔内ではこれを目印にして左右を判別するのも手だ。

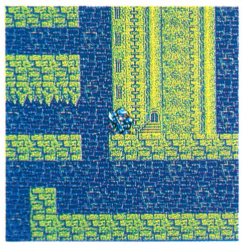
Mattockの意外な使い道

▶「地面に穴を開ける」という使い道で有名なMattockだが，ちょっと頭をひねれば，このように目印を付けるのにも役に立つのだ。これでパラレルワールドにダマされることなく，Level.6のすべてを探索できるぞ

塔2（なにもせず）



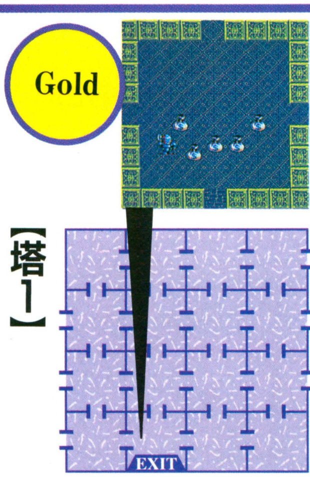
塔2'（Mattock使用）

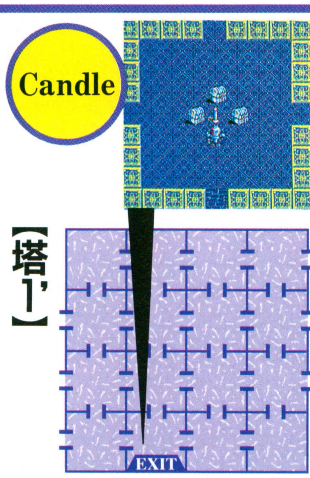


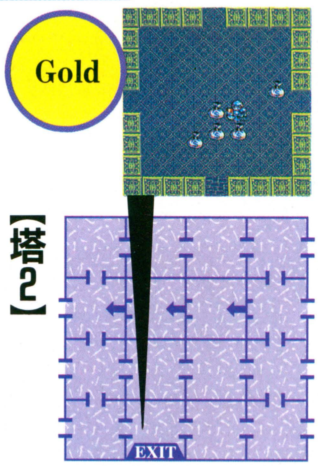
塔1・1' 2・2'

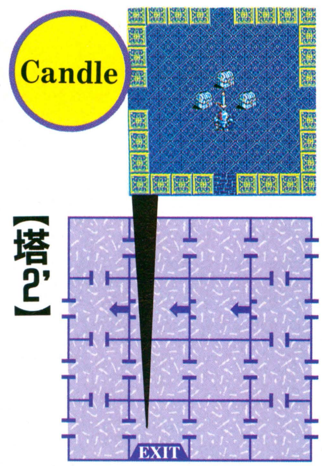
同じ構造の迷宮を見破るには，最初の部屋で敵がだすアイテムを見るべし。左側（塔1・塔2）がGold，右側（塔1'・塔2'）がCandleと決まっているのだ（写真参照）。

全10面の中で唯一，隠し部屋が一切存在せず，鍵のかかった扉もないので，そういう意味ではラク。



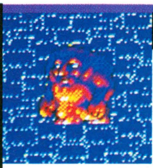






MONSTERS

Rock Gardian



H.P :11800〜13500
EXP:200〜420
STR:70〜100
INT :0
DEX:55

【持ち物】①Candle ②800Gold ③Mattock ④Mattock

岩のごとき皮膚を持つ怪物。①の部隊は岩石のように動かない。

Necrophidius

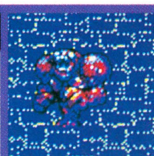


H.P :10000
EXP:300
STR:105
INT :0
DEX:100

【持ち物】①600Food ②600Food ③Key ④Pendant

銀色の身体を持つミミズ。主人公をしつこく追い回すことが多い。

Gokumon

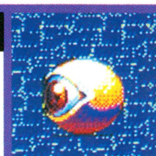


H.P :200〜25300
EXP:300〜500
STR:106〜200
INT :0
DEX:60〜90

【持ち物】①500Gold ②500Gold ③Hourglass ④Hourglass

ウケ狙いと思われる名前の怪物。H.Pが200なんて部隊もいるし……。

Ascomoid



H.P :5100〜24900
EXP:370
STR:93
INT :0
DEX:160

【持ち物】①Black Potion ②Balance ③Key ④Key

異常なスピードで跳ねまくる目玉のバケモノ。接近戦には弱い。

Kentrosaurous

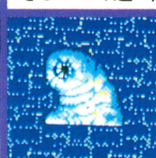


H.P :12000〜23000
EXP:200〜380
STR:73
INT :150
DEX:72

【持ち物】①600Gold ②600Food ③Spectacles ④Candle

炎（の魔法）を吐きながら飛び跳ねる。トカゲの一種だろうか。

Deep Hole



H.P :14900
EXP:630
STR:100
INT :0
DEX:63

【持ち物】①700Food ②600Food ③Black Onyx ④Black Onyx

いったん戦闘モードに入ると，固まったように動かなくなる怪物。

Sesa



H.P :11300〜25300
EXP:630
STR:74
INT :0
DEX:76

【持ち物】①600Food ②800Food ③Red Potion ④Red Potion

翼のような腕を持つ白ヘビ。偶数の部隊は魔法を使ってくる。

Apostle



H.P :15100〜17200
EXP:580
STR:115
INT :0
DEX:67

【持ち物】①Red Potion ②Red Potion ③Mattock ④Gloves

④の部隊の持つアイテムは武器の経験値を上げる効果を持っている。

今，立体剣撃の禁断の門が開かれる!!

ソウルエッジ

■ナムコ
■アーケード
■稼動中

『鉄拳2』も絶好調なナムコから，新しい3D対戦格闘ゲームが登場した。今度は剣士たちが刃を交える“真剣勝負”がテーマだ。（文／山田真也）

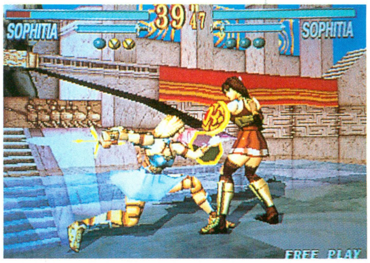
剣士たちは武器を手に，命を斗すべき旅にでる

最近のゲーム業界を席巻(せつけん)しているポリゴン・ゲーム。その先駆けとしてつねに業界をリードしつづけてきたナムコから，また新たなる作品が誕生した。その名は『ソウルエッジ』。刃を踊らせることに生きる術(すべ)を見いだした者たちの，はてしない闘いの物語だ。

操作系態は8方向レバー＋4ボタンだが，ボタンはそれぞれガード（以下G）ボタン，横斬り（以下A）ボタン，縦斬り（以下B）ボタン，キック（以下K）ボタンとなっている。『鉄拳』シリーズとの大きなちがいは，ボタンを押せばガードが成立するため，すばやく確実にガードできるようになったこと。これはうれしい変更点だろう。

さらに注目すべきは，その美しいグラフィックだ。あの『鉄拳』シリーズのそれをも上回る，チミツな描き込みとなめらかな動きは，幻想的な美しさと現実的な質感とを兼ね備えた，まさしく剣撃の世界を具現化したものに仕上がっている。剣の軌跡を描く残像のあざやかなグラデーションがとくに印象的だ。

美しいグラフィックと新システムが魅力の『ソウルエッジ』。剣撃のロマンを，ぜひ堪能(たんのう)してほしい。



◀武器を手にすることにより，奥深い闘いが展開される



▲美しいタイトル・デモ。石版から目映い光が放たれはじめ……



▲光輝に彩られた柱が，つぎからつぎへとせり上がってくる



▲光の粒子に包まれ，タイトル・ロゴがおぼろに浮かび上がる

剣撃攻防を追求した数々の新システム

剣とは生けるものを傷つけ，またその命を奪うために存在する。刃を交える闘いはつねに死の危険にさらされ，ゆえにそこには身震いするほどのスリルが香るのだ。

『ソウルエッジ』というゲームでは，この命をかけた真剣勝負をよりスリリングに，よりリアルに体験するために，数々の新しいシステムが採用されている。いずれも武器を携(たずさ)えた勝負ならではのシステムで，これにより従来の対戦格闘ゲームにはなかったテクニックも要求されるようになった。そのおもな新システムを，これから紹介していこう。



▲デモ画面では，プレイヤー・キャラ8人がつぎつぎと紹介される。こちらはソフィーティア嬢

ガード耐久ゲージ



攻防一体，それが剣術における基本形である。的確な防御こそが勝利を呼ぶのだ。

このゲームではGボタンで相手の攻撃をガードするのだが，各キャラにはガード耐久値というものが設けられており，ガードすればするほどこの値はどんどん減っていく。そしてこの値がゼロになったとき，なんと自分の武器がふき飛ばされるのだ。武器がなくなると，つぎのラウンドまでは素手での闘いを強いられて，形勢不利になってしまう。

単にガードを固めているだけでは，自らを窮(きゅう)地に追い込むいっぽうなので要注意だ。



▲体力ゲージのすぐ下にある剣型のメーターが，ガード耐久ゲージだ。この耐久値がなくなると“LOST OF WEAPON”という表示に変わる



◀ゲージがゼロになると，武器が飛ばされてしまうぞ



▶武器がないときは，武器攻撃をガードしても体力減

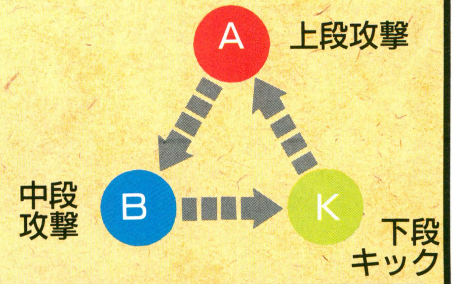
鍔迫り合いの攻防

このゲームの駆け引きをより奥深いものにしている新システムが，鍔迫（つばぜ）り合いの攻防だ。お互いのダッシュもしくは武器攻撃がぶつかったとき，互いの武器の刃をきしませて，鍔迫り合いがはじまる。

この鍔迫り合いの最中に，A・B・Kのいずれかの攻撃ボタンを連打することにより，鍔迫り合いから離れた直後にどのような攻撃を仕掛けるのかが決まる。Aボタンならば上段攻撃，Bボタンなら中段攻撃，Kボタンなら下段キックが，それぞれくりだされる。これらの攻撃は，互いにジャンケンのような関係になっており，上段攻撃は中段攻撃に，中段攻撃は下段キックに，下段キックは上段攻撃に，それぞれ勝てる。つまり，鍔迫り合いの攻防には有利不利がなく，読みが当たったほうに軍配が上がるのだ。これればかりは必勝法がないので，あとは自分のカンに頼るしかないが，逆に言えばどのキャラにも平等に勝つチャンスがあるということ。追いつめられた状態から一気に大逆転するキッカケにもなりえるぞ。

ちなみに両者が同じ攻撃を選択すると，上・中段攻撃なら互いに攻撃を弾きあい，下段キックなら両者ともにダウンする。硬直時間は両者同じなので，仕切り直しになるのだ。

A・B・Kボタン攻撃の優先順位





▲互いのダッシュか武器攻撃がぶつかると，この鍔迫り合い状態に。ここで攻撃ボタンを連打



▲画面左側のキャラが上段攻撃，右側のキャラが中段攻撃をだしている。これがぶつかると……



▲左側キャラの上段攻撃が勝つ。それぞれの攻撃の優先順位の関係は，上図を参照してほしい

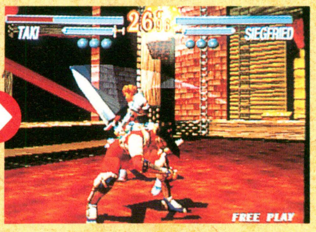
軸ずらし攻撃

手前避け：⇩⇩　　奥避け：⇩⇧
軸ずらし攻撃：避け移動中にAorBorK

剣を用いた激しい闘いにおいては，相手の攻撃をただ真正面から受けるばかりが能ではない。迫りくる太刀筋を寸前で見切り，紙一重でかわすこともまた重要なテクニックとなる。『ソウルエッジ』においては，カンタンな操作で画面の手前側または奥側に移動し，相手の攻撃を避けつつ攻めることができるぞ。



▲ジークフリートの豪快な攻撃を，タキが寸前で見切って手前避けを試みる（避け移動は全キャラ可能）



▲見事に避けが成功した。避け移動中に攻撃ボタンを押せば，この直後に軸ずらし攻撃をだすぞ

ガードインパクトシステム

相手の武器攻撃がヒットする瞬間にG

数ある新システムの中でも，もっとも画期的なシステムがこのガードインパクトだ。普通に相手の攻撃をガードするのとはちがい，成功すると相手にかなりの硬直時間を生じさせることができる。相手の攻撃を読む必要があるため，タイミングをはかるのがむずかしいが，どんなに追いつめられた状況でもイッキに逆転することが可能となる。大差がついても，絶対にあきらめるな！



▲通常なら相手の連続攻撃が一段落つくまでは，防御側（写真右側）のキャラはガードしつづけるしかない



▼ガードインパクトに成功すると，攻撃側（左側）のキャラの武器を大きく弾きあげる。イッキに反撃だ！

この『ソウルエッジ』に採用された数々の新システムは，どれも対戦格闘の駆け引きをより白熱させるものばかりだ。とくに鍔迫り合いやガードインパクトシステムなどは，プレイヤーの腕前の差などで一方的な展開になりがちなところにも逆転の可能性を残し，対戦の緊張感を高めるのに役立つだろう。



◀1P側と2P側とでは，キャラもこんなにちがってくる

ほかに重要なシステムとして，リングアウトしにくいという点がある。リング外に落ちるのは，相手の攻撃を受けてふっとんだときだけにかぎられているのだ。たとえば相手の攻撃をガードしつづけて押しだされそうになっても，リングのフチに沿って移動するので落とされずにすみ，また自分のレバー操作ミスでも落ちることがない。これは初心者にはうれしい配慮だし，上級者にしても操作ミスで不完全燃焼のまま対戦が終わることもない，納得のいくシステムだ。

また，キャラクター選択時にGボタンを押しながらキャラを選択すると，1P側でも2P側のグラフィックが選択できる。このグラフィックの差が激しく，リロンのように髪型が全然ちがうものもいるし，ジークフリートなどは2P側は全身を鎧に包んでいる徹底ぶりだ（ちなみに鎧を着ても防御力は同じ。念のため）。



◀リングの外に落ちるのは，ふきとばされたときのみだ

次ページからキャラクター紹介だ!!

※➡…レバーを入れる　⇨…レバーを短く入れる

秘剣"ソウルエッジ"をめぐる8人の剣士たち

孤狼剣士

御剣 平四郎（みつるぎへいしろう）



農家に生まれた御剣は，両親の他界をきっかけに14才で鍬（くわ）を捨てて刀をとった。その剣技は鬼神のごときものだったが，のちに彼は鉄砲の存在を知る。太刀1本だけで渡り歩いてきた彼は，伝説の剣"ソウルエッジ"のウワサを聞きつけ，その剣をもってすれば鉄砲を凌駕（りょうが）できると思い，世界にでることを決意する。「この海の向こうに，俺の求めるソウルエッジはある」



◀掛神楽（A、A、B）。基本的コンビネーションだ

年齢：22才（6月8日生）
身長：5尺6寸（168cm）
体重：16貫目（59kg）
血液型：AB型
携帯武器：1P「是藤」
2P「榊」
（日本刀・太刀）
使用流派：天賦古砕流

巴掛	A，A，A	風穴	⇨B
掛神楽	A，A，B	稲穂刈	⇩K，B
空神楽	⇨➡B	脛旋	⇙A
朧神楽	A+B	炎吠	⇨➡A+B

一刀入魂娘

成 美那（ソンミナ）



厳格な武闘家の家庭に生まれた彼女は，16才にしてその斬馬刀さばきが父をも上回るほどとなる。そんな彼女も父にとってはかけがえのない娘であり，素直なまま側（そば）にいてくれるだけでよかった。しかし，風雲急を告げる本国の政情は，祖国を愛する彼女をゆるがす。救国の剣"ソウルエッジ"の話を聞いた彼女は，父の制止を振り切り旅立つ。



◀断撃伐採儀（⇦B、⇩A+B）。残像が美しい

年齢：16才（11月3日生）
身長：5尺3寸（159cm）
体重：12貫目（46kg）
血液型：A型
携帯武器：先祖伝来の
斬馬刀
使用流派：成家式大刀術

連牙疾風刃	A，A，A	断撃伐採儀	⇦B，⇩A+B
背転断襲刃	B，B，B	円舞刀蹴	B+K
潜牙断襲刃	B，B，⇩A	回天蹴	⇨⇨K
旋陣粉砕儀	A+B	纏糸斬撃	⇘A

闇の狩人

タ キ



古来より特定の領土や根城を持たぬ「世を忍ぶ一族」である彼女は，その霊力をもって日本各地の邪悪な存在を討伐していた。あるとき，自作の剣である裂鬼丸の力が，魔剣"ソウルエッジ"と共鳴し，本来の力以上に増大していることに気づき，探索に赴（おもむ）く。



◀撃誅（⇩K、K）。下段と上段を襲う蹴り技だ

年齢：22才（生年月日不明）
身長：5尺7寸（170cm）
体重：15貫目（55kg）
血液型：A型
携帯武器：「裂鬼丸」
（日本刀）
使用流派：夢想抜刀流

組討伐	A，A，A	撃誅	⇩K，K
組征伐	B，B，B	疾風車	⇩⇘⇨B
三連誅	K，K，K	忍蔦	⇙A
天誅	➡K	磨蠍破	⇨➡K

怒りの処刑人

李 龍（リロン）



南方より侵入する海賊「倭寇（わこう）」に苦しめられた明の皇帝は，その源・日本に刺客として李龍を送り込んだ。任務途中で傷つき倒れたところを倭人の娘に救われた李龍は，しだいに彼女に心ひかれていったが，放浪の剣士によりその娘を殺されてしまう。怒りの李龍は，剣士狩りに出発した。



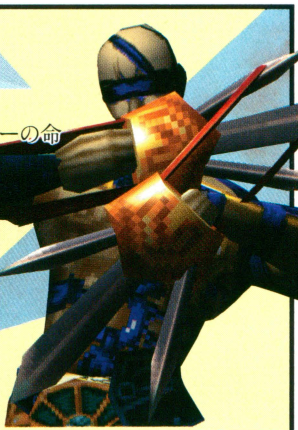
◀閃滅（A+B）。流麗なヌンチャクさばきは必見だ

年齢：24才（10月23日生）
身長：5尺6寸（168センチ）
体重：14貫目（55キロ）
血液型：B型
携帯武器：両端に刃を設けた手製ヌンチャク
使用流派：無双龍破

逆鱗	A，A，A	閃滅	A+B
炎牙	B，B，B	翻襲	⇦A
連風	K，K	激砲	⇨➡B
砂塵	K，⇩K	伏爪	⇙A

最後の狂人

ヴォルド



『死の商人』ブルク家頭首・ベルチーの命を受け〝ソウルエッジ〟の探索に乗りだしたヴォルド。しかし，祖国が戦火に包まれ，ブルク家は資産を没収された。財宝を隠した秘倉を護りつづけて，視力も衰え思考も失われたヴォルドは，過去の残像を頼りに〝ソウルエッジ〟を探す。



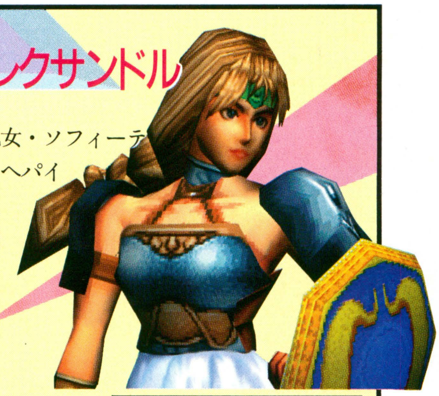
◀エクスタシー（⇩B）。下からすくい上げて斬る

年齢：43才（8月25日生）
身長：6フィート（183cm）
体重：176ポンド
血液型：A型
携帯武器：カタール
使用流派：我流

スタンピードシュレッダー	B，B	プレイングマンティス	A+B
ミュートスラッシュ	A，B，A	ゲートオープナー	⇨➡A+B
ラットチェイス	⇩A，A，A	デモンエルボー	⇨➡B
エクスタシー	⇩B	デスローズ	A+K

愛と哀しみの女神

ソフィーティア・アレクサンドル



信仰心の豊かな心優しき乙女・ソフィーティアは，ある朝〝鍛冶の神〟ヘパイストスから神託を受ける。「人間の憎悪を吸い尽くした邪剣〝ソウルエッジ〟を探しだし，破壊してほしい」との命を受けた彼女は，神が鍛えた最高の武具を授かり，アテナの助けを借り旅立った。



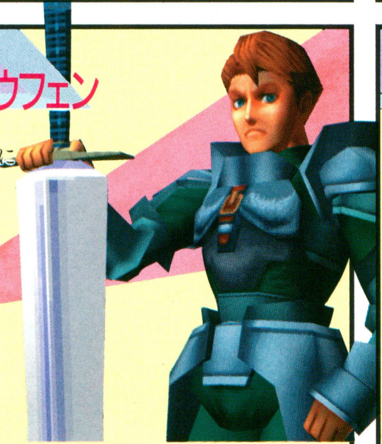
◀アッパーヘブン（⇩B）華麗に剣を突き上げる

年齢：18才（3月12日生）
身長：5フィート7インチ（168cm）
体重：教えてくれない
血液型：B型
携帯武器：「オメガソード」「オウルシールド」
使用流派：1P・聖アテナ流 2P・捷アレス流

スライドエンジェルキック	A，A，K	アッパーヘブン	⇩B
スライドアンダーキック	A，A，⇩K	エンジェルキック	⇗K
スターダストスプラッシュ	B，B，B	トルネードローキック	⇙K
リバースミラージュ	⇦A	エンジェルストライク	⇩⇘⇨B

幼きダークサイド

ジークフリート・シュタウフェン



父は帝国騎士として他国遠征に赴き，母からの眼差しも注がれなくなったジークフリート。しだいに徒党を組み，盗賊集団の頭領となった彼は，遠征先から撤退した騎士団を襲い，父を殺してしまう。逃避という狂気にすがった彼は，今日もいるはずのない父の仇敵を探している。



◀フェイタルドライブ（⇦⇦B、B）。豪快な剣技だ

年齢：16才（2月6日生）
身長：5フィート3インチ（157cm）
体重：106ポンド
血液型：A型
携帯武器：「ファウスト」（ツヴァイハンダー）
使用流派：我流

スラッシュクロス	A，A，B	フェイタルドライブ	⇦⇦B，B
アーマーブレイカー	B，B，B	フライングエッジ	⇨➡A+B
バスターグラウンダー	B，⇩A	クイックスピンスラッシュ	⇨A
ピースィングストライク	⇨B	アップトス	⬇A+G

爆走する闘士

ロック



骨董品屋の父は伝説の〝ソウルエッジ〟を手に入れたが，海賊に襲われ子供のロックを残して客船もろとも水没する。見たこともない浜辺に打ち上げられた彼は，放浪するうち過去の記憶と引き換えに野生で生きる術を身につける。そこで原住民から〝ソウルエッジ〟の話を聞き，過去を求めて旅立った。



◀サイクロンアクス（⇙A）は強力だがスキが大きい

年齢：35才（12月14日生）
身長：5フィート10インチ（175cm）
体重：180ポンド
血液型：不明
携帯武器：バトルアクス
使用流派：我流

タイフーンアクス	A，A，A	ロックニー	⇨K
ロッククラッシャー	B，B，B	ショルダータックル	⇨➡K
サイクロンアクス	⇙A	トルネードアクス	⇨A，A，A
アクスヴォルケイノ	⇘B	トルネードスパイク	⇨➡A，B

さまざまな運命と思惑，そのすべては〝ソウルエッジ〟へと向けられる……

今月も飢えているアナタに贈る虎の穴ならぬ餓狼の穴！

リアルバウト餓狼伝説㊙情報局



■発売元：SNK　■アーケード版：稼働中／ネオジオ・カートリッジ版：発売中(34,000円)／ネオジオCD版：96年2月23日発売予定(8,800円)　©SNK 1995

ついに情報局へと昇格した，このコーナー。今後も，その名に恥じないハイレベルな情報を提供していくぞ（予定)。今回は隠し技特集だ！　（文／八巻将之）

隠された必殺技を使いこなせ!!

今回紹介するのは，SNKの資料提供によって明らかになった新たな必殺技(＋α)の数々。どの技もコマンド自体は比較的簡単なので，自力で発見してしまったプレイヤーも多いのではないだろうか？　今回はSNKの公式資料にもとづく正規コマンドに加え，できるかぎりの情報は網羅したつもりなので，今まで知らなかった人はもちろんのこと，すでに新技を実戦投入している熟練者も，復習の意味で，ぜひ目を通してほしい。

また後半では前作にもあった「フェイント技」や，本作からの新システム「ガードキャンセル技」についても解説しているので，くわしい情報が知りたい人は，そちらも参考に。

アンディ・ボガード

●疾風裏拳

強・斬影拳ヒット中に↙→＋C



▲強・斬影拳をヒットorガードさせたあと裏拳で追い打ちをかける

ジョー・ヒガシ

●爆裂フック

爆裂拳中に↓↘→＋A



▲爆裂拳から大きく踏み込み，しゃがみガード不可のパンチをくりだす

ボブ・ウィルソン

●ウルフファング

マッドスピンウルフ中にC連打



▲Cボタンを連打することにより，技の最後に蹴りを追加できる

ギース・ハワード

●裏雲隠し

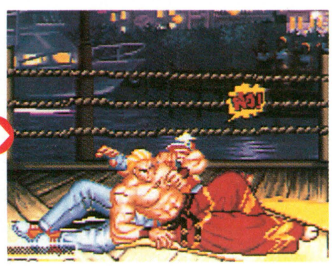
↙＋C

●絶命必中絞め

裏雲隠し中に↗＋C



▲相手の背後に回り込む投げ技。ここから打撃を加えることもできるが……



▲さらに追加コマンドを入力することで絶命必中絞めに移行できる

望月 双角

●天破

邪棍舞中に↙＋C

●払破

邪棍舞中に↘＋C

（立ちガード不可）

●降破

邪棍舞中に↗＋C

（しゃがみガード不可）

●突破

邪棍舞中に→＋C

●倒破

邪棍舞中にD

（対オーバースウェー攻撃）



▶足元を狙う払破。見た目どおり立ちガード不可の技だ



◀しゃがみガード不可の降破。払破と併用すれば簡易2択攻撃に

ブルー・マリー

●ホッピングプレス

転ばし範囲内↓＋C

（ダウン攻撃）

●クイックスウェー

↓↙←＋A

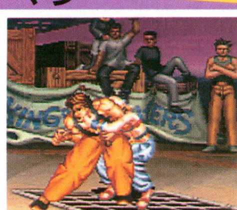
（上半身無敵）

●バックドロップ

クイックスウェー中に←＋A

●フェイスロック

バックドロップ中に←＋B



◀バックドロップの投げ間合いは結構広め。さらに，ここから……



◀追加コマンドを入力してフェイスロックに移行。大ダメージ確定

ホンフゥ

●黒龍

空中の相手に←↙↓↘→＋C

●電光パチキ

電光石火の地の間にB連打



▲空中の相手に九龍の読みをヒットさせると，自動的にこの技が発動する



▲電光石火の地から頭突き攻撃をくりだす。ヒット時はダウンを奪えるぞ

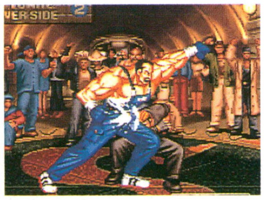
フランコ・バッシュ

●クイックステップ
ウェービングステップ中に→←+B

●ダブルウェービングブロー
←↙↓↘→+D×2

●メテオバックブロー
メテオタックルのヒット中に↙→+C

●ハルマゲドンバスター中に，↓↘→，↓↙←，→↓↘のいずれか＋AorBorCで9種の追い打ち可能。



▶アンディの疾風裏拳と，ほぼ同じ技と考えていいだろう

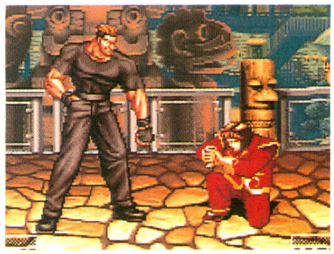


◀タイミングさえ良ければ，追い打ちは複数回行なうことが可能

山崎 竜二

●蛇使いキャンセル
タメ中にA

●四段ドリル
ドリル中にC連打



▲山崎にはフェイント技(後述を参照)がない。これで代用できるか？



▲ドリル中にCボタンを連打することで攻撃が4段階までパワーアップする

秦 崇秀

●帝王神眼拳鋼落
神眼拳B(頭上落下)中にA～C



▲頭上落下中に体を丸めて体当たり攻撃を仕掛ける。しゃがみガード不可

秦 崇雷

●帝王神足拳（遠距離）
→→→+A



▲ほぼ1画面ぶんを移動する帝王神足拳。その他の特徴は近距離版と同様だ

ダック・キング

●ブレイクハリケーン
↓↘→↓↘+BC
（ダックダンス実行後に入力。以下同）

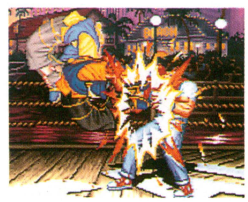
●ダンシングキャリバー
↓↙←↓↙+BC

●ローリングパニッシャー
←タメ→←→+BC

●ダイビングパニッシャー
空中で→↘↓+BC



▶相手を空中に蹴り上げながら上昇。ダメージは，かなり大きい

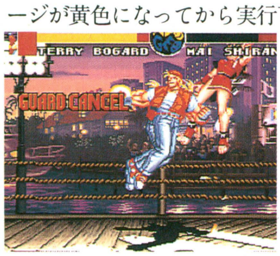


◀フライングスピンアタックの強化版。ダメージは超必殺技なみだ

フェイント技&ガードキャンセル技

前作『餓狼伝説3』と同様に，『リアルバウト餓狼伝説』にもフェイント技は存在する。フェイント技とは特定のコマンドを入力することで，必殺技の予備動作のみを再現する，というものだ。今回のフェイント技は前回とちがい，←，↓，→のいずれか＋ABorBCという単純なコマンドになっている。組み合わせは計6種類なので，使用キャラのフェイント技を確認しておくといいだろう。ちなみにマリーと山崎にはフェイント技がない。

またガードキャンセルに関しては，使用できる必殺技が限定されている。その必殺技を一覧表にしておいたので，ぜひ参考にしてほしい。ガードキャンセルは画面下のパワーゲージが黄色になってから実行可能になるぞ。



◀舞の超必殺忍蜂に代表される多段ヒット技はガードキャンセルの格好の的。パワーゲージが黄色なら迷わずガードキャンセルだ！

▶ガードキャンセル技一覧表▶

テリー・ボガード	パワーダンク
アンディ・ボガード	昇龍弾
ジョー・ヒガシ	タイガーキック
不知火　舞	龍炎舞
ギース・ハワード	中段当て身打ち，強・邪影拳
望月　双角	破滅の炎
ボブ・ウィルソン	モンキーダンス
ホンフゥ	制空烈火棍
ブルー・マリー	ストレートスライサー
フランコ・バッシュ	強・ダブルコング
山崎　竜二	強・裁きの匕首
秦　崇秀	強・帝王天耳拳
秦　崇雷	弱・帝王天耳拳
ダック・キング	ダンシングダイブ
キム・カッファン	空砂塵
ビリー・カーン	水龍追撃棍，火龍追撃棍，紅蓮殺棍

CPU戦について　～ギースまでの道のり～

今まで触れていなかったCPU戦についても少し紹介しておこう。CPU戦は1ステージにつき，対戦者が3人ひかえており，すべて倒すとステージ・クリアとなる。ステージは全4ステージまで用意してあり，計12人に勝ち抜くことができれば，ギースの待つラストステージへたどり着けるというわけだ。数あるステージの中には，画面端の遮蔽物（しゃへいぶつ）がはじめから存在しないステージもあるので，十分注意すること。1ステージ目は最初の対戦相手を任意に選択できるので，苦手なキャラクターをはじめのうちにツブしてしまうのも一つの手だ。店の難易度設定にも関係してくるが，基本的にそれほどむずかしいCPU戦ではないので，あきらめずに何度もトライしてほしい。

▶苦手なキャラクターは，はじめのうちにツブしてしまおう。意外と後半に響いてくるぞ





▲ギースを使ってクリアすると，物語の全貌がわかるはず……。あとは見てのお楽しみ

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第24回

1983年・Part7『レーザーディスク・ゲームの大流行』

アニメ「ルパン3世」を使ったLDゲーム

83年，ゲーム業界に新風が吹き荒れた。

レーザーディスク・ゲームの台頭である。

この年から数年にわたり，米シネマトロニクス社による『ドラゴンズレア』『スペースエース』，ATARIから『ファイヤーフォックス』，日本においては，タイトーから『レーザーグランプリ』『忍者ハヤテ』『タイムギャル』『宇宙戦艦ヤマト』，セガから『アストロンベルト』『スターブレイザー』『アルベガス』『グランプリワールド』，コナミから『バッドランズ』などなど，百花繚乱（ひゃっかりょうらん）ともいうべきにぎわいで，多くのメーカーが競ってLDゲームに手を染めている。

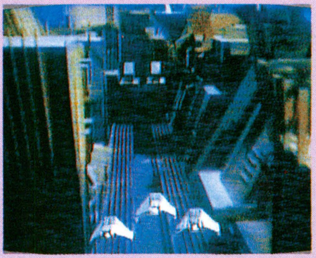
なかでも，ちょっとちがった意味で印象深い作品の一つに，(画面写真はさすがに入手できなかったのだが) 米国STERN社の『クリフハンガー』というゲームがある。

これは，もちろんシルベスター・スタローン主演の，あの映画のことではない。

内容は，『ドラゴンズレア』や『タイムギャル』のようなアニメタイプ。使われている映像は，何と劇場版の「ルパン3世」，それも複数の作品のいろいろなシーンをまぜこぜにして1本のゲームに仕立てている。しばらく前に，日本のロボット・アニメを，やはり何本かごちゃ混ぜにして1本の作品にまとめたものを海外でテレビ放映して，ずいぶんとウケたそう

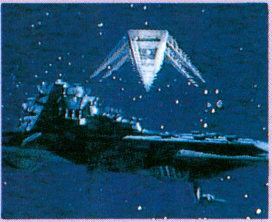
スターブレイザー

■セガ
■3Dスペース・シューティング





▶特撮映像とCGがドッキング（写真は特撮部分のみ）



◀敵母船を目前に，戦闘機が攻撃をかけてくる！

『アストロンベルト』につづくセガ・LDゲーム・シリーズ第2弾。スキャニメイトというエフェクト処理を特撮以外の部分（異次元，コロナ他）に多用。宇宙都市，地下ハイウェイなどのシーンも。

レーザーグランプリ

■タイトー
■ドライブ





▶生沢徹と津々見友彦のレーシング・テクで走れるぞ

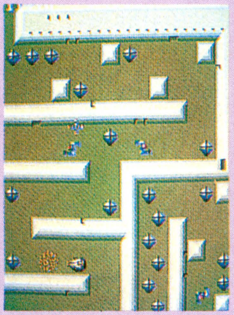


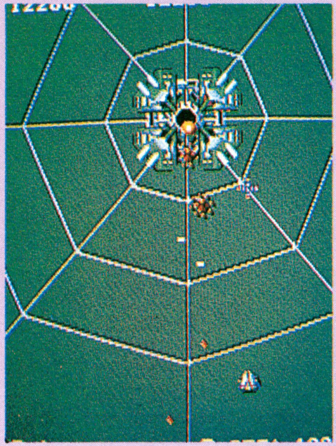
◀ファンタスティック・レース。女性の顔がでてくる

富士スピードウェイを舞台にした，LDの実写映像によるF-1レース。ドラッグ・レース（400m直線コース），GPレース（4周まで），スパーク・レース（2周），ファンタスティック・レースを走る。

レグルス

■セガ
■縦スクロール・シューティング

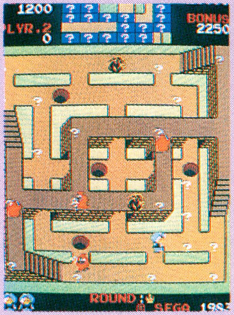




タンクで地上を進み，メカ・アニマル軍団を撃破していく。ファイヤーで地上の敵を，ボムで空中や障害物後方の敵を撃つ。迷路ゾーン，森林地帯（ボムで道を切り開く），合体メカなどが登場。

シンドバッドミステリー

■セガ
■宝探しアクション





？マークを拾うと宝の地図パネルが少しずつ開いていくので，それを頼りに地面に穴を掘って宝を探し当てる。岩で敵を押しつぶすことも可能。立体交差，坂道，階段など立体表現の多用が特徴的。

だが，ちょうどそんな感じだ。

『クリフハンガー』では，おもに「カリオストロの城」という有名な作品から抜きだされたシーンが多用されており，車で山道を駆け抜けたり，屋敷の屋根の上を「ジャ～ンプ！」というかけ声とともに跳び移っていくシーンなどが，『ドラゴンズレア』よろしくタイミング・ゲームとして再構成されている。

よって，まさにレバーとボタンの入力タイミングを覚えるだけのゲーム性なのであるが，バランス的に中盤以降はとてつもなくシビアなタイミングを要求されるものになっていた。

ちなみに，ミスるとルパンの首つりシーンが挿入される。アニメファンのかたなら，「ルパン3世」のどの映画で使われたものか，ご存じのことだろう。

また，同じことを「銀河鉄道999」のアニメで行なったLDゲームも存在しており，タイトルを『フリーダムファイター(ミレニウム社)』という。これも日本にはほとんど輸入されていない。



▲『スターブレイザー』ゲーム・パンフレット。セガのLDゲームに賭けた夢がここにある

『シンドバッドミステリー』とセガの立体へのこだわり

以前にも当コーナーで触れたことがあるが，この時期のセガは，とにかく立体的な表現に徹底的なこだわりを持っていた。この『シンドバッドミステリー』も，そうした一連の作品の一つに数えることができる。

立体交差する道や，階段，なだらかな坂道などフィールドが立体的に構成されており，ビジュアル面で他社のメイズものとは一線を画している。

常とう表現になるが，今でこそメイズゲーム一つ作るにもこの程度の立体表現などやって当たり前だが，当時にしてこんなこだわりをもってメイズものの画面デザインを行なっていた会社など，セガをおいてほかにない。

たしかに，こうしたタイプのゲームで立体表現に凝ることは，遊びやすさの点で良し悪しがあるのは言わずもがな，である。しかし，視点を改めて見るに，当時のセガの徹底ぶりは，今日ゲーム史の研究対象として考えた場合，たいへん興味深い題材ではないだろうか？

ちなみに，このゲームのロケテスト時のタイトルは『シンドボーイ』。この頃のセガはロケテスト段階では別名称で設置する方針であったのかわからないが，『モンスターバッシュ(発売時)』が『エクソシスト(ロケテスト時)』，以下『フリッキー』が『フリッピー』，『三輪サンちゃん』が『スパッター』という名称だったと言われている。

(Part7終わり・Part8につづく)

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

ドッチマン

■大森電気
■横スクロール・アクション・シューティング





▶踏破できるか！ 超異次元空間（パンフより）

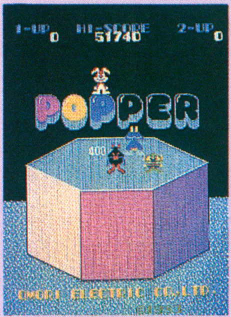


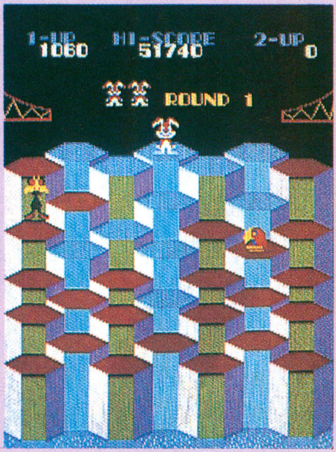
◀おわっ？ 火山が噴火してるぞ。どこの月面なんだ

宇宙飛行士（ドッチマン）の月面探検。ジャンプで敵をかわし，ファイヤーで攻撃。地割れ，クレーター，隕石に注意しつつ，月着陸船へ帰還すると1周クリア。製品として発売されたかは不明。

ポッパー

■大森電気
■陣取りアクション





6角形の床を飛び移り，踏んですべての床の色を変えると面クリア。上から降ってくるドラム缶を避け，ボタンで敵へのブーメラン攻撃。リンゴを食べると無敵状態に。製品として発売されたかは不明。

ダチョラー

■日本物産
■キック・アクション

ダチョウのダチョラーを操作し，キックしたカメを当てて，敵の動物を退治する。壁のバウンドも利用するのがテクニック。橋の上に敵を2匹以上誘い込むと，橋が重みでくずれて落ちる。



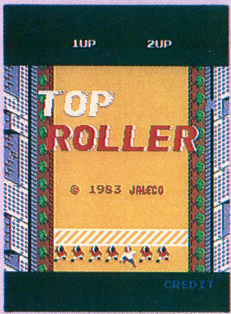
▲カメをキックして敵を退治しちゃえ！もち，連続倒して高得点だ！

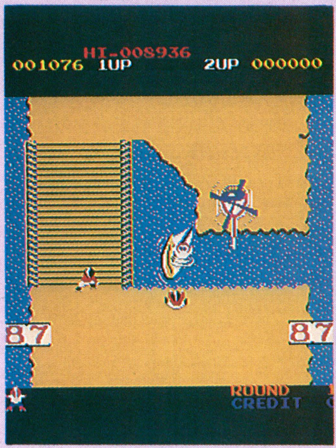


▲タイトル画面。草原に1匹たたずむダチョラー。何を想う？

トップローラー

■ファルコン／ジャレコ
■ローラー・アクション





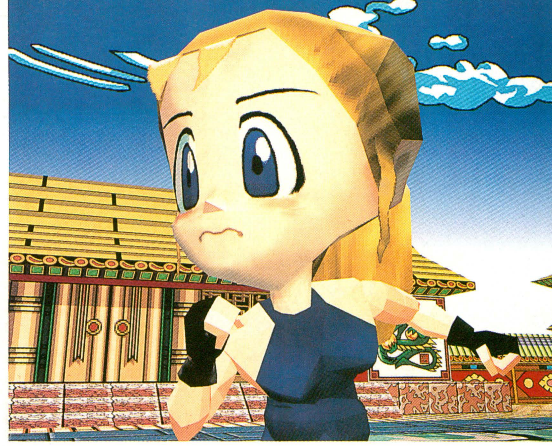
敵ローラーを体当たりや上からのジャンプつぶしでやっつけていく爆走ローラー・レース。海や芝生へ入る，車やオートバイにぶつかるなどでミス。ドル袋を拾うとボーナス。ヘリからの爆弾攻撃も。

これがセガAM2研の最新作だっ!

バーチャファイターキッズ(仮)

■セガ ■アーケード ■対戦格闘 ■今春発売予定

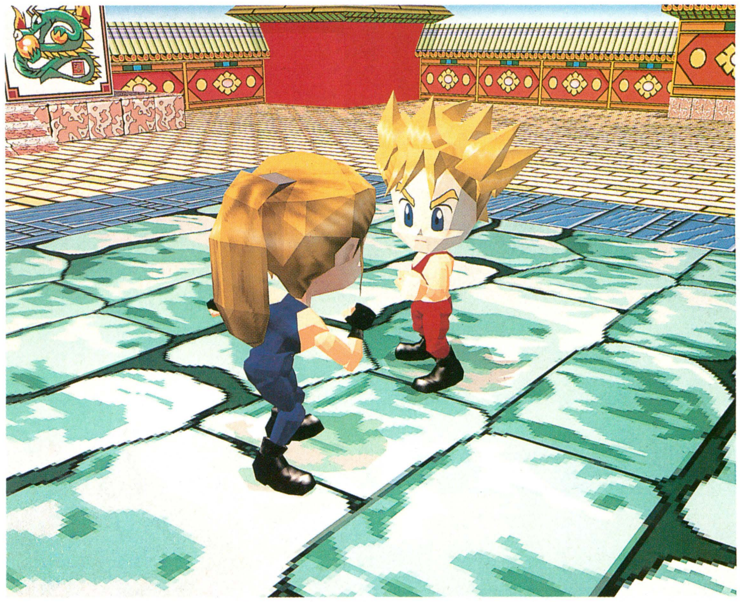
先月紹介した『セガ ソニックの対戦格闘(仮)』をはじめ,ハイ・クオリティな3D-CGゲームをリリースしつづけるセガ・AM2研から,またまた最新作の情報が飛び込んできたぞ。その速報をお伝えしよう。 (文/安部理一郎)



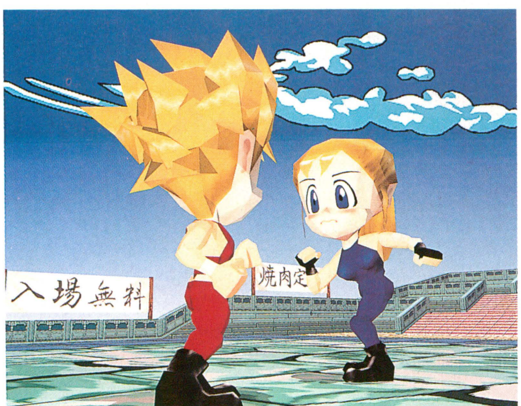
"キッズ"とあなどるなかれ その実体は『バーチャ2.3』!?

画面写真を見ればわかるとおり,"キッズ"の意味するところはデフォルメ・キャラが登場し,ローティーンがメイン・ターゲットだということ。しかし,セガからの資料によると,ゲーム・システム面では『バーチャ2』よりも進化しており,数値化すると『2.3』といったところらしい。また,デフォルメ・キャラが闘う以上,手足のリーチや食らい判定などが大幅に変化しているので,従来の戦略をふまえつつ,新しい連携や空中連続技なども生まれることになるのではないだろうか。SE,背景などもデフォルメ・キャラにあわせて変更される予定。『VF2』の美しいグラフィックが,どのようにアレンジされるかも見どころだ。

一つ気になったのは,資料に「システム基板:未定」と記されていたこと(!)。単に未定なだけなのか,『バーチャ3』を見越した,「MODEL2」以外のシステム・ボードで開発されているのかを知るすべはないが,真偽がはっきりするときまで期待に胸をふくらませて待つことにしよう。



▲サマーを使ったら頭から落ちそうな,サラVSジャッキーの兄妹対決。手足の短さに注目したい(笑)。ビートナックルやジャックナイフなどのリーチが長い技の運命は!?



▲パイ・ステージで対峙するサラとジャッキー。背景にあるはずの「暴虎馮河」などの文字が「料理名人」「入場無料」に変更されているのだ。こんな調子でアレンジが加えられているなら,ほかのステージの背景も早く見てみたい!

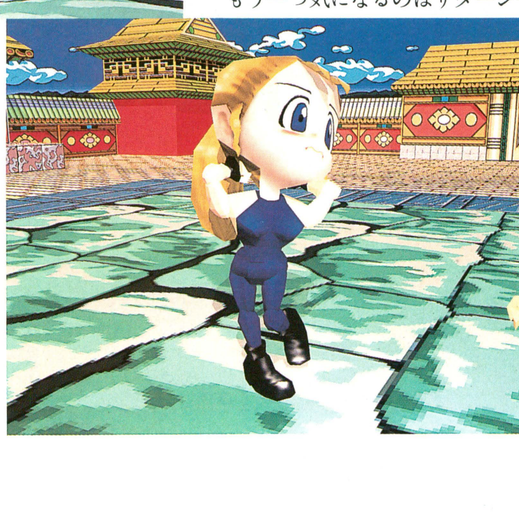
▶サラのラブリーな勝ちポーズ。「Yahho!」のボイスもデフォルメ・キャラにふさわしいものに変更される……のかな? ところでペットは飼い主に似る,といいますが,このサラはアニメ「バーチャファイター」に登場するアレキサンダー(サラのペットのモモンガ)に似てるよね

開発度はまだ20%。AOUショーを待つのだ!!

現段階(95年12月22日)での開発状況は20%とのこと。発売は春頃の予定なので,アーケードにお目見えするのはまだまだ先の話だが,2月21~22日に東京コンベンションナルセンター(幕張メッセ)で開催されるAOUショーで一般公開される予定だ。いち早くチェックしたいならば,キミ自身の目で確かめてこよう。

もう一つ気になるのはサターンへの移植だが,『ファイティングバイパーズ』『電脳戦機バーチャロン』の2作品とも,発売直後に移植の発表があっただけに,こちらも十分期待していいのではないだろうか。

『キッズ』『ソニック』『バーチャ3』と,今年もAM2研から目が離せない1年になりそうだ。





ゲームファン&ベーマガ読者 注目

『リング・オブ・サイアス』とは何か？

Written by 稲垣宗彦

先月号の「ファイナル・ステージ」でも触れたアテナのPS用ソフト『リング・オブ・サイアス(以下サイアス)』。4月12日に6,800円で発売されるこのソフトは，注目すべきソフトだ。はたして，その注目すべきポイントとは何なのか。



3人称で展開する "ディレクション・ノベル"

ゲームブックをご存じだろうか。一般的な小説のように物語がつづられてはいるが，ひとつの流れをもった文章で語られるのではなく，いくつかのセンテンスごとに分岐点が用意され，それを選択することによってさまざまな展開が楽しめる，というものである。本誌にも投稿による同様な作品を掲載したコーナーがあったと覚えのある読者もいるかもしれない。印刷物であったそれらゲームブックは時を経て家庭用ゲーム機に舞台を移し，チュンソフトの『弟切草』をはじめとする，いわゆる〝サウンド・ノベル〟へと姿を変えた。文字だけでなく，グラフィックと効果音によって演出効果を高め，同時にインタラクティビティも備えたテレビで楽しむ小説の登場は，ユーザーに驚きを持って受け入れられた。



▶背景はスペイン・ロケによる実写を素材に用いたCGなのだ

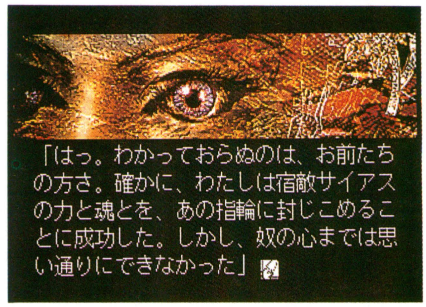
以降，いくつもの作品が市場に登場しているが，この『サイアス』も，表面だけを見れば，その流れをくむ作品のひとつ，ということになるのかもしれない。しかし，制作者たちは，このゲームをあえて〝ディレクションノベル〟と位置づけ，差別化を強調する。そう。たしかにこのゲームは，従来の同様な作品とは大きな相違点を備えているのだ。それは語られる物語の舞台の大きさと，〝人称〟のちがい，である。

従来の作品は，閉鎖された空間を舞台に，主人公の目を通した1人称で物語が進められるのが常であった。これら二つの特徴は，演出効果を高め，物語への集中力を増すという役目を持つと同時に，作り手の負荷を軽減させる役目も果たす。舞台となる場所を限定することによって，展開(選択肢）を限定するのが不自然でなくなり，視点を固定すれば，ほかの登場人物の動きもくみしやすくなる。物語全体をコンパクトにまとめるのが容易になるのだ。



▲魔女ベアトリスによって壊滅させられてしまった神聖都市ジュールの王子サイアスは，魔力により肉体を失い，指輪へと封じ込められてしまう。それをはめた者を自在に操る力を持つという，この指輪が〝主人公〟なのだ

しかし，この『サイアス』では，さまざまな場所へと舞台は移っていく。森，魔女の城，寂れた裏通り，宿屋，牢獄……。さらにプレイヤーが操作できるのは，物語の中心となる人物だけではない。ときにはまったくべつの場所にいる人物の行動すらも制御することができる。いや，より精確にいうならば，誰を中心に物語を進めるのか，それすらもプレイヤーの手にゆだねられ，物語全体の流れを方向づけることができる。すなわち〝ディレクションノベル〟たる所以(ゆえん)である。



▲登場人物は写実的なシルエットではなく，個性的なこの「視線」で表現される。クライズラー&カンパニーによる音楽もまた素晴らしいの一言

プレイヤーの選択肢を広げながらも物語に破綻(はたん)をきたさないようにするのは大変な労力だ。シナリオの文章量も劇的に増加する。だが，あえてその困難に立ち向かい，成功しているところにこの作品の素晴らしさがある。ゲームをデザインし，4,000枚を上回るというこのシナリオを書き上げたのは手塚一郎。ベーマガのライターとしてやってきた者が制作に関わっているからなどという理由でほめているのではない（先月の「自画自賛めいた」とはこのこと)。この『サイアス』は，従来の同様の作品より明らかに一段，高い次元で完成しているのだ。



独占掲載

『リング・オブ・サイアス』開発手記

Written by 手塚一郎(『リング・オブ・サイアス』シナリオ・ライター)

〝理想は現実化する〟という言葉はあるけれど，それが他者に受け入れられるとは限らない……そんなギャップに悩みながらもようやく創り上げたぼくのゲームが，この春に発売となります。

ぼくは読者に対して責任をとらなければならなかった

ゲームで真剣に遊んでいると楽しいのだけど，そこに不満の残ることがあります。それが「負の方向」へゆくと〝ゲーム離れ〟となり，また「正の方向」へ向かうと，自分でゲーム創りをはじめるのでしょう。

ゲーム・ライターという，いわばゲームに関する文章を書く仕事を10年以上もつづけていると，その不満は想像を絶する量となって，自分の身に降りかかってきます。

ゲームというものは，果たしてこのままでいいのだろうか。

心の奥で非常ベルが鳴り響くなか，そのまま「これは仕事なのだ」と自分に言い聞かせ，パソコンのキーボードを打ちつづけることはぼくにはできませんでした。そこで，ゲームを創ることになったのです。

ところが，理想がしだいに現実と化してゆくその過程で怖くなりました。ようやく，気づいたのです。このゲームの登場は，本当に望まれているのだろうか，と。多くのクリエイターの悩みは，そこにあると思います。

人々に見向きもされないゲームを創ってしまったら，どうなってしまうのか。

ゲーム創りには，ぼくたちの想像を絶するお金と労力がつぎこまれています。個人のささいなミスが，全体の大きな損失となる可能性は十分すぎるほどあります。そこで個性は薄められ，万人に好まれる（と思われる）ヒット作の類似への道を歩むこともあります。

しかし，ぼくには，その選択ができませんでした。これまでにさまざまなところで述べてきた，ゲームに対する自分の発言に，責任をとらなければならないからです。

その点をご理解くださったアテナさんには深く感謝しております。

創作は一種のプロパガンダ（思想の宣伝）であり，またアドバタイズ（自我の告知）でもあると思っています。

自分を信じることができなければ，たった1ミリでも先へは進めません。ぼくの原稿を読んで共感し，信用してくれた読者の人を裏切ってしまったら，これまでの10年に意味はなくなってしまうでしょう。

こうして『リング・オブ・サイアス』は創られてゆきました。

3人称という視点を採用した理由とは何か

ぼくは，この『リング・オブ・サイアス』を〝ディレクションノベル〟というジャンルに分類したいと考えています。

画面写真を見たり，ゲームのシステムを聞いただけでは，チュンソフトさんの創りだした〝サウンドノベル〟との類似点しか発見できないかもしれません。

大きく異なる点は，ひとつです。

語られるストーリーが，1人称(ぼく，わたしなど)ではなく，3人称を採用しているところにあります。これによって，プレイヤーの読み進めてゆくテキストの視点は，主人公のみならず，ほかの登場人物，ときには敵側へも移せるようになりました。

わざと主人公を窮地に追いこんだり，登場人物たちの生死さえもプレイヤーにゆだねることのできるテキストAVGを創ろう……そういった考えかたから出発したからこそ，「遊ぶ人間が物語を自由に演出できるゲーム」といった意味を持った〝ディレクションノベル〟なるジャンルを与えたいのです。

さて，視点を3人称にすることで，選択肢も大きな影響を受けます。可能となる表現が一気に広がるからです。

敵のボス（魔女）の正体が，ヒロインの母なのか，または彼女の両親の仇であるか。

主人公を討つために，魔女が手下の四天王の誰を派遣させるのか。

登場人物の中のひとりが毒殺されそうになるが，その毒が本物か偽物なのかなど。

じつにさまざまな，ゲームを盛り上げるための選択肢を考案することができます。

そこで気づきました。サウンドノベル・タイプのテキストAVGの〝肝〟というのは，選択肢にこそあるのだと……。

このスタイルのゲームは，一度最後まで遊んだら終わりなのではなく，何度もプレイして楽しんでもらうことを前提に創られています。そこで問題となるのが，いかにしてプレイヤーに，もう一度遊びたいと思わせるかという点なのです。「あの選択肢を選んだら，どうなっていたのだろう」と感じさせないことには，失敗となってしまいます。

しかし，見落とされがちですが，刺激的な選択肢を用意することは，シナリオ・ライターにとって諸刃の剣でもあります。その選択肢以降の展開に対するプレイヤーの期待が大きいほど，書き手の負担は増大します。つまり遊び手の想像を超えたものを，あらかじめ創造しておかなければならないわけです。

プレイヤーを裏切らないためには，どうす







るべきなのか。答はでています。

とにかく書くこと。

ひたすら書くこと。

選択肢を選ぶという行為でしかゲームに関われないプレイヤーに責任をとるには，書くことしかないと悟りました。

この『リング・オブ・サイアス』が，あなたを納得させるに足るものであるかどうかはぼくには判断しかねます。しかし，魂だけはこめて書いたつもりです。400字原稿用紙にして4,000枚を超えるテキストの量が，それを証明してくれると信じています。

マルチ・シナリオに関する極めて個人的な解釈

選択肢を選ぶことで，物語をプレイヤーの好む方向へと引っ張ってゆくことのできるという〝ディレクション（演出）〟が，このゲームの最大の特徴であることは，ここまで読んでもらったとおりです。

ところが，これによって，ぼくは言葉にできぬほどの苦労を背負いこむことになりました。選択肢を経て変化する点を，純粋にバリエーションに求めたからです。

選択肢後の展開を，そこまでのストーリーを無視して構築してゆくという手法は，ある意味で非常に簡単な作業です。『リング・オブ・サイアス』は，中世風のファンタジー世界を舞台にしたものですが，そこに何の前触れもなく宇宙船が現れたり，富士山がでてきたりするのは，あまりにも安直で，無責任な手法だと思えます（もっとも，これは非常にオーバーな例ですけれど）。

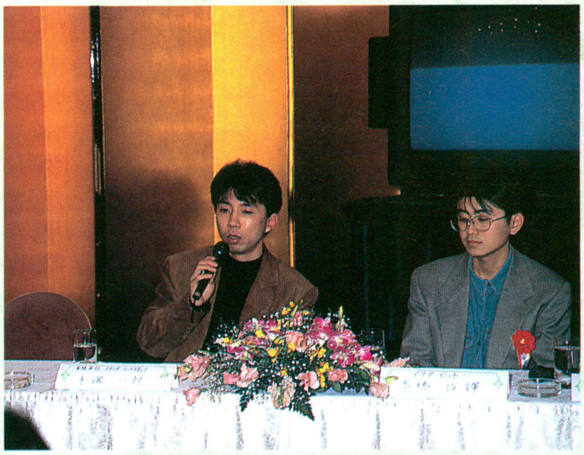
そういうわけで，ぼくは，ストーリーのバリエーションを「ホラー」や「コメディ」，あるいは「恋愛モノ」といった〝異なる〟ジャンルに求めるわけにもゆきませんでした。それは一種の逃げだと考えたからです（みずからをパロディ化するほど情けないことがほかにあるでしょうか）。

ナムコの『ゼビウス』というシューティング・ゲームを思いだしてください。あの作品は敵キャラクターの登場する順序，あるいは絶妙な配置によってしだいに難易度を上げ，盛り上げてゆきました。

昔のゲームだから，ああするしかなかったとの反論があるかもしれません。

しかし，本当にそうなのでしょうか。

何事にもかぎらず，上達の秘訣とは，「もう少しだった」とか「こうすればよかったのかな」と当事者に考えさせる点にあります。少しずつステップアップし，そこに没入させてゆくことはゲームにも不可欠の要素です。



◀東京は赤坂プリンスホテルで行なわれた，アテナのゲーム発表会の風景。『リング・オブ・サイアス』の他にも『プロキッズ』などのソフトが公開された

見たこともない敵が現れたと思ったら，知らなければ絶対によけられない攻撃をされ，やられてしまった……派手さばかりを追い求め，ユーザーに媚びつづけた末路が，昨今のシューティング・ゲームの衰退を招いたのだとぼくは考えています。ハードの進歩は，必ずしもゲームの進化に貢献しているわけではないのかもしれません。

話をもどします。

ぼくが理想とする「マルチ・シナリオ」とは定められた世界観を踏襲しながらも，登場人物たちの運命に，プレイヤーの意志が影響を及ぼしてゆくものです。

数の限られたキャラクターを駆使し，これまでの展開を無視することなく，新たなストーリーを考えるのは気の遠くなるような作業でしたが，それでも手を抜けなかったのは，ぼくがゲーム・ライターという，ゲームを見るプロのはしくれだったからなのでしょう。

格闘家・前田日明は言いました。

「男は，愛と復讐に生きる」と。

雑誌上でゲームについて書くライターたちの存在を快く思っていないクリエイターのかたがいることは知っています。

理想を語るだけなら，悪口を言うだけなら誰でもできると憤慨されているかたがいらっしゃるのも，もちろん承知しています。

だから，ぼくはゲームを創りました。手なんて抜けるはずがありません。

テキストAVGの持つ可能性を信じたい

この選択肢を選んだから，ストーリーが，こう変わったのかと遊び手を納得させることができれば，虚構はリアリティを獲得し，現実に一歩，近づくことができるようになるはずだと信じています。また，複数の道筋を体験することで，不明瞭だった部分が明確になるという，電子小説ならではの特性を生かせるのではないかとの淡い期待もあります。

チュンソフトさんの『弟切草』から生まれたノベル・タイプのテキストAVGの包容力がこれほどのものだとは，実際に制作に携わるまでは予想もしていませんでした。

コンピュータRPGにおいて，ゲームの持続および牽引の大役を果たしている〝物語〟という要素は，システムの性質上，やや窮屈になってきているように思えます。

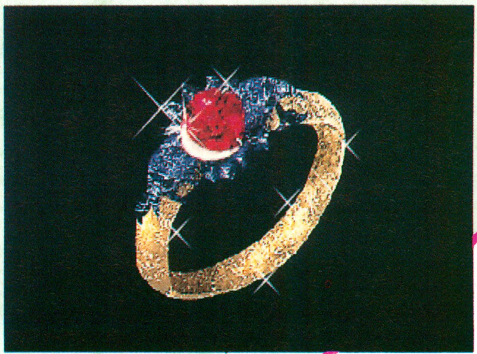
もしも，一連の『サウンドノベル』シリーズの人気に便乗しただけのものを創るのではなく，テキストAVGに真摯な姿勢で取り組むのであれば，ゲームを離れ，突出したメディアとしての評価を受けてゆくことになるのではないかとの予感がします。

誌面が尽きたので，終わります。

事情が許せば，次号では，サウンドやグラフィックに関することなどを書くことになりそうです。それでは。



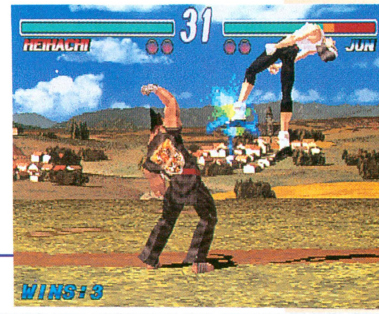




プレイステーション Journal

ジャーナル

担当代理：曳地哲司

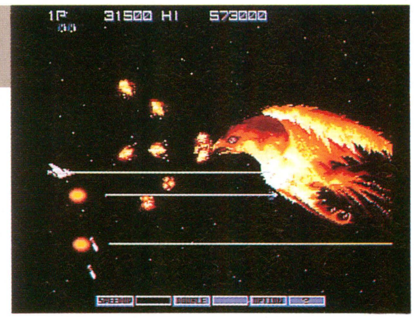


昨年12月末に200万台出荷を記録したというプレイステーション。それだけ市場に活気があるというのはまぎれもない事実／　来月号では超ビッグ・ニュースをお届けするぞ（フフフ）。

コナミ・デラックスパック第3弾は，あの名作『グラディウス』だ！

グラディウスデラックスパック

■コナミ　■シューティング
■5,800円　■3月29日発売予定



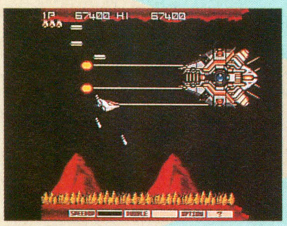
記念すべきシリーズ第1作『グラⅠ』

PSソフトの中でも人気が高い「デラックスパック・シリーズ」に，移植希望の高かった『グラディウス』が登場する。

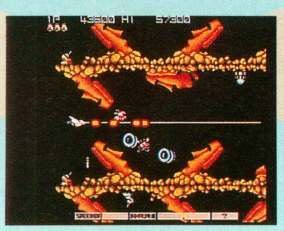
まず，『グラディウス』の画面写真を見ての第一印象は「そっ，そのままやん!?」。アーケード版と比べてもまったく遜色（そんしょく）がない。あのビッグコアやモアイもバッチリで，グラフィックのデキはピカイチだ。

気がかりなのは，画面全体の動きや敵の行動パターン，再スタート時の復活パターンなどがどこまで忠実に移植されるのかということ。2周目2面のザブ地帯のパターンや，同じく4面の手に汗握る復活パターンがそのまま使えるのか……など，挙げるとキリがないのだが，ユーザーが高い完成度を望むのは当然のことだよね。期待してますよコナミさん。

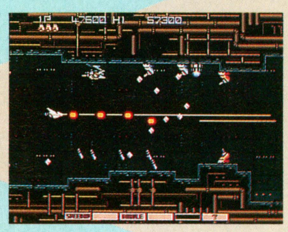
『グラⅠ』のステージを一部紹介するゾ



▲シリーズ中もっともメジャーなボス，ビッグコア登場



▼コナミ作品でおなじみのモアイは，社員の人がモデルなのだ

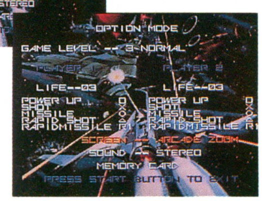


▲背景がついた最終ステージもバッチリ再現！

オプションモードも充実



◀『極パロ』とはちがい，画面モードが充実。業務用と同じ比率に加え……



▶今回は，アーケードズーム，フルサイズの2種類から選択可能だ

伝説を築いた名作『グラⅡ』

『グラディウスⅡ』は，『グラディウス』のシステムを継承しつつ，変化に富んだステージ構成やFM音源を使った迫力あるサウンドで大ヒットとなった名作。

『グラディウスⅡ』のウリであるパワーアップメーター・セレクトはPS版でも健在。4種類のパワーアップ・パターンと2種類のシールドの組み合わせで，バリエーション豊かなプレイが可能となっているのだ。

また，今回の付加要素として，総合タイトル画面にCGムービーが追加され，エンディングにはオリジナルのスタッフ・ロールが流れることが予定されている。今度の『デラックスパック』は期待大といえよう。

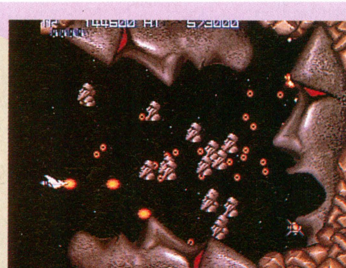
ちなみに，このソフトのサターン版も，3月29日に5,800円で発売が予定されている。

パワーメーターセレクトも完璧！



◀人気の高いレーザーか，実用的なリップルか，キミならどっち？

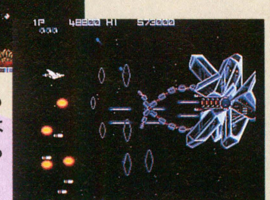
『グラⅡ』もスゴイぞ



▲前作ではザコだったモアイも，出世してボスに昇進……しかも3体も



◀激しい攻撃で知られる逆火山ステージもこのとおり。弾の量も完全移植？



▶クリスタルコアも完成してるぞ。通はレーザーの間に入って戦うべし

　※画面写真は開発中のものです

『鉄拳2』をはじめとするオススメ作品をピックアップ！



鉄拳2

© ㈱ナムコ ※画面写真は開発中のものです

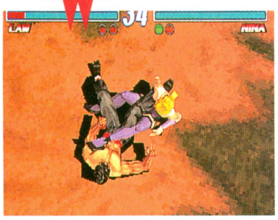
■ナムコ ■対戦格闘
■5,800円 ■3月29日発売予定

いよいよ『鉄拳2』の発売が間近に迫ってきたぞ。今回も，前作同様にPSと互換性がある「システム11」上で制作されているため，アーケードそのままの移植が予想される。なお，PS版は『鉄拳2Ver.B』をもとに制作されているため，アーケードで問題となったハメができないようになっているので安心してほしい。もちろん，ほかのナムコ作品と同じく，さまざまな追加，変更が行なわれる予定だ。

たとえば，CPUのアルゴリズムは家庭向けに改良され，より遊びやすいものに仕上げられている。さらにPS版だけの要素として，チームで戦う「チームバトルモード」，練習専用の「プラクティスモード」，体力が回復しない「サバイバルモード」，クリアタイムを競う「タイムトライアルモード」を搭載。

また，前作でも好評だったCGムービーがオープニング，エンディングともに一新される。とくにエンディングは，前作同様に使用キャラ10人のムービーが用意される予定だ。これ以外にも追加要素が存在するかもしれないとの情報もあり，発売まで目が離せないゾ。

注目1 華麗な技



◀ニーナの華麗なる関節技も健在。一度捕らえたら……



▶もう逃がさないっ！ 精神的ダメージも高い技だ

注目2 人気の新キャラ



◀ますますスゴミが増した三島平八と，しぐさがプリティーな風間 準



▶熱血刑事レイ・ウーロンの蹴りがサクレツ。彼は独自に編みだした拳法で戦う

注目3 チームバトルモード



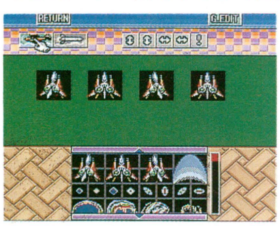
▲チームバトルモードを勝ち抜くために，いろんなキャラを使えるよう練習すべし

デザエモン＋

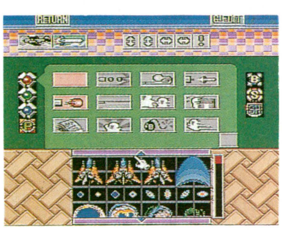
■アテナ ■コンストラクション
■5,800円 ■5月発売予定

スーパーファミコンで発売され，絶賛されたシューティングゲーム・コンストラクション『デザエモン』が装いも新たにPSに登場する。その名も『デザエモン＋（プラス）』。タイトルの〝＋〟が示すとおり，前作の機能にPSならではの新要素を盛り込んだもので，回転・拡大・縮小・変形など32ビット機ならではの画像エフェクトも可能になっている。

従来からの取っつきやすいシステムは健在なので，グラフィックや音楽もわりとカンタンに制作できるのも魅力。また，前作のコンテストに入賞した作品も収録されているから，それらを参考にしてキミだけの大作シューティングを作ってみよう。



▲自機のグラフィック・パターンを制作。動かしながら確認も可能



▲つぎにパワーアップの設定。多彩な武装が用意されているぞ



▲スーファミ版コンテストの作品も収録。それらのデータを加工することもできる

キングスフィールドIII

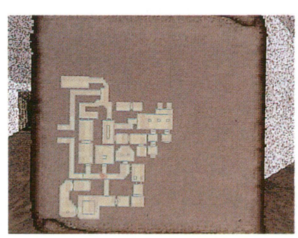
■フロム・ソフトウェア ■RPG
■価格未定 ■6月発売予定

PSオリジナルのRPG『キングスフィールド』第3弾がついに登場する。前作，前々作同様にポリゴンで描かれた世界はそのままに，さらにシステムを遊びやすく改良，よりユーザー・フレンドリーな作品に進化したぞ。

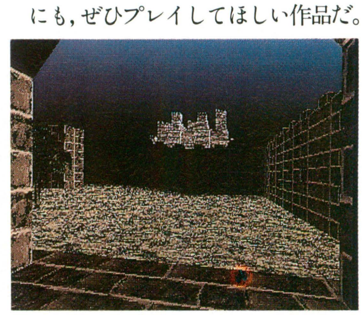
いままではHPやMPを回復するのに高価なアイテムなどを使用する形だったため，序盤の戦闘がキビしく，挫折（ざせつ）する人も多かった。しかし今回は新たに宿屋を設置，お金によってHP&MPが最大値まで回復できるよう変更された。また，オートマップ機能の採用やステータス画面での会話確認も可能となり，初心者にもオススメ。いままで敬遠していた人にも，ぜひプレイしてほしい作品だ。



▲宿屋のおかげで体力回復も容易に。もうイライラとはおさらばだ

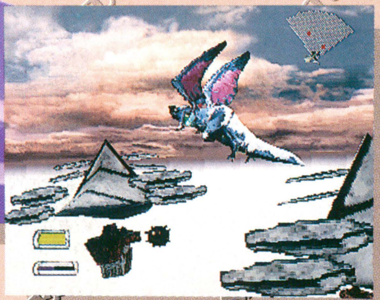


▲オートマップ機能は最近のRPGになくてはならないものだよね



▲今回も，小国ヴァーダイトを舞台に激しい冒険の旅がくり広げられる

サターン最前線



今月の「最前線」は，話題作の情報満載。たった2ページに情報をつめ込んだため，各スペースが小さくなってしまったのが心残り。でも，これらのゲームは，この先また紹介していくつもりなので，期待していてね。

担当：中村京子

新たなドラマの予感——『パンツァードラグーン ツヴァイ』

「どこか遠くの星。ここに住む人類たちはすでに黄昏のときを過ごしている。文明の最盛期，1,000年前に作られたかずかずの遺物の中には“攻性生物”と呼ばれる生物と機械の中間のような生物が存在し，人々の脅威の対象となっていた。しかし，彼らの外骨格などは武器の材料として高く売れるため，彼らを狩ることを生業とする“ハンター”，また，彼らを育て，調教する“ブリーダー”といった者たちも存在するのであった」

……というのが『パンツァードラグーン ツヴァイ』のおおまかな世界設定。そして，今回の主人公は，クーリアという2足歩行の攻性生物を育てるブリーダーの少年。彼が，翼のある変種のクーリアの子供と出会ったことで，2人（？）の運命が大きく動きはじめるというのだから，何ともドラマチックだ。

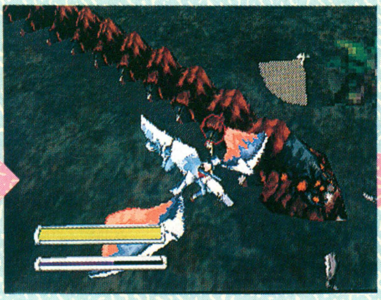
さて，今月掲載した写真はゲームの1シーンだが，プレイ中に“世界”やドラマを感じさせるステージ作りは，さすがと言った感じか。また，『ツヴァイ』ではステージ途中に分岐点があり，そこでどちらに進むかによってステージ展開が変わるぞ。

鬱蒼と茂る森

▼帝国の地上部隊が森に逃げた2人を追う。が，それ以上の追跡をやめる帝国軍。それは……







強襲艦が！



▲空中から旧世紀の強襲艦が突っ込んできた。2人は地上に押さえつけられる

“触れざる者たち”の聖域



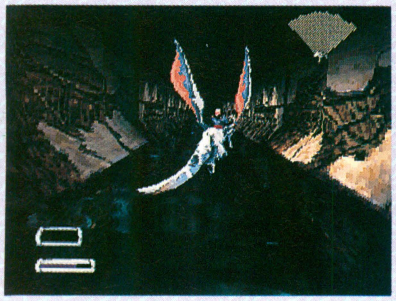
◀森の奥には旧世紀の生物兵器の末裔が。本能のみで襲いかかる

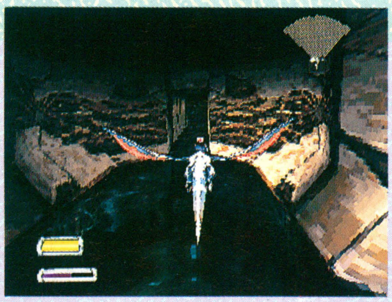
森の主登場!!



▲さらに奥に待ちかまえていたのは，主人公の村を襲った攻性生物の群の中にいた人型兵器。巨大な体軀に似合わない，すばやい動きで，容赦のない攻撃をしかけてくる

地下プラント





◀▲2人が迷い込んだ，旧世紀の地下プラント。すでに機能は停止しているはずなのだが，ドラゴンに呼応するごとく機械が振動をはじめる……

さらなるパワーアップを目指し,『サクラ大戦』発売延期

昨年9月に初公開され,その話題性から多くのユーザーの期待を集めていた『サクラ大戦』だが,発売が今年の9月に延期になってしまった。というのも,シナリオ,ゲーム性,グラフィック,音楽といった,あらゆる要素の魅力を損なうことなく表現するには,当初予定していたCD-ROM1枚では,とうてい収まりきれないことが判明。かと言って,それらをカットしてしまうのはしのびない……。よし,それならゲーム全体のボリュームをイチから見直し,CD-ROM2枚組で納得のいくまで作ろう! という結論に達したからなのだ。楽しみにしていた人は残念に思うかもしれないけど,発売時期の早さより作品のクオリティを重視したための結果なので,ここはじっとガマンしよう。ちなみに右に掲載した写真は,現在開発中の画面。以前公開したものより,ずっと良くなってるよね。今後も期待大だ!



▲SLGパートの全体マップはこんな感じ。ほかに,どんな地形があるのかな?

SLGシーン



◀▲左写真の右上がプレイヤーである大神少尉。仲間の女の子の活躍は,AVGシーンにかかっている…?

AVGシーン



▶少女たちと話したり情報収集をする,重要なパートなのだ



光栄がオリジナルAVGを発表

1月17日,光栄が『七つの秘館』なるAVGを発表した。注目すべきは,シナリオを手がけたのがあの志茂田景樹だということ。発表会場ではドギモを抜くパフォーマンスで楽しませてくれたが,シナリオに関してもかなり力を注いでいるようだ。





◀七つの館に秘められた謎を解き明かすのだ

あの幻想世界がサターンでよみがえる!

MD版『ストーリー・オブ・トア』の流れを受けた『トア～精霊王紀伝～』が,サターンに登場する。前作の大きな特徴であったキャラクターのなめらかな動きや,古代祐三によるオーケストラ・サウンドといった"基本"はもちろん継承されているが,サターンということで,すべてが格段にグレード・アップ。また,このシリーズのもう一つの特徴である「精霊」が6体に増えたことで,戦闘&謎解きがより楽しくなったのだ。



▲主人公のレオンは精霊王になるため,「6精霊」をさがして旅にでる



◀グラフィックの美しさはこのとおり。ファンタジックな雰囲気がよくでていると思わない?



▶6精霊の1人,イフリートを発見! 精霊たちは個性的なだけでなく,主人公の大きな助けになってくれる

見て聴いて楽しめる雑誌『ゲームウェア』創刊!

1月号でサターンのマルチメディア・ソフトを特集したけど,その中の一つ「ゲームロムマガジン」が,4月5日,ゼネラル・エンタテイメントから登場することになった。この『ゲームウェア』(価格:1,980円)は,さまざまな情報を雑誌感覚で楽しめる季刊ソフトで,どんな項目が用意されているのかは,右の図のとおり。いかにも"雑誌"らしい「連載ゲーム」や,ゲーム以外の情報も得られる「インフォメーション」,さらに,サターンの将来性を踏まえた「メール・オーダー」などなど,未知の可能性を秘めたものばかり。これからどんな発展を見せていくのか,興味深いね。

ゲーム広告
各会社や商品のコンセプトに合ったオリジナル・ゲームを収録し,それをユーザーに遊んでもらうという形でアピールするコーナー。



連載ゲーム
1号単体でも楽しめるが,何号かつづけて遊ぶことにより,一つのゲーム世界が形成される「ゲームマガジン」ならではのコーナー。

デジタル・ギャラリー
クリエイターやユーザーからデジタル・エンターテインメント作品を募集し,公開する。我こそはと思う人なら,誰でも参加可能。

メール・オーダー
ゲーム関連商品の通販コーナー。将来は通信回線によるオンライン通販も予定。

インフォメーション
サターンのゲームソフトの紹介はもちろん,映画やミュージック情報なども収録。音や映像が実際に体験できるのが強みと言える。

※写真内の「セガサターン・マスターピース・コレクション」は,現在発売中のサターン名作ゲームを体験できる,新追加コーナーです。

特報ざんまい

とことん ぷよぷよ通2



■対応機種
・アーケード
・メガドライブ
・ゲームギア
・セガサターン
・PC-9821&DOS/V
・スーパーファミコン
・SFCリミックス版（3月8日発売）
・PCエンジン（3月発売予定）

今日も今日とて「とこぷ～通」です。今月は，PCエンジン版『CD通』の続報に，『す～ぷよ通』のリミックス版の緊急速報，そしてマスターズ大会に関する重要告知と，見逃せない情報がてんこ盛り。この2ページ，スミからスミまで読みつくすべし。（講師：大出綾太）

特報その1 PCエンジン版の新要素公開

まずは，PCエンジン版『ぷよぷよCD通』のオリジナル追加情報をお届けしよう。

『CD通』は基本的にメガドライブ版の移植なので，ひとぷよでは各キャラクターとの対戦前の漫才デモは入っていない。だけど，1度ひとぷよをクリアしたあとだと，前作『ぷよぷよCD』と同じように，2周目では対戦前にオリジナルの漫才デモが展開されるぞ。これはすべて新作，音声も当然PCエンジン版の声優が担当しているのだ。前作からつづいているネタ（？）もあるので，今からおさらいをしておこう。ちなみに今回は音声だけが出力されて，画面上には文字メッセージが表示されない。

新情報はもう一つあるぞ。くわしいことはまだ不明だけど，敵キャラとの勝ち抜き戦モードが追加されるそうだ。名前からすると，サターン版にあった「通」モードのようなものだろうか？

以上，『CD通』はNECインターチャネルから3月発売予定で，価格は未定だ。

特報その2 『す～ぷよ通』のリミックス版だ!!

つづいては新作のご紹介。スーファミで"す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス』が発売されるぞ。『す～ぷよ通』のアレンジ版だけど，多数の変更が加えられているのだ。

ひとぷよでは，「やさしいぷよぷよ」が「はじめて」「なれた」「そつぎょう」に三分割されたぞ。さらにサターン版でおなじみの「通モード」も新録。全32キャラと順番に対戦していくのだ。

みんぷよでは，ぷよの形やNEXTぷよの大きさが変更できるようになった。また，操作をCPUに担当させるとキャラの顔が表示されたり，L・Rボタンを押すとCPUキャラを強制的に終了させることもできるぞ。

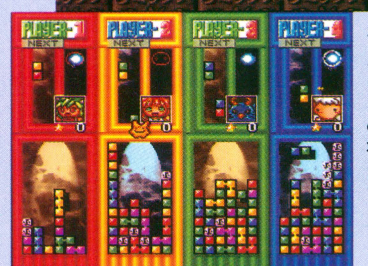
とこぷよには「おてほん」モードが登場。3・4・5連鎖の各10種類の積みかた例を実際に組んで見せてくれる。

おぷしょんにも新項目があるぞ。"TAIKAI MODE"は大会用仕様（中辛・通常ぷよ）で対戦ができるモード。1・3・5本先取が選択できる。"BATTLE CRUSH"では，ぷよの消え効果を特定キャラのものに変更できる。"KATA LOCK"は，指定した連鎖数未満だと固ぷよが消えてくれないというコマンドだ。これが意外と楽しいぞ。

そのほか，音楽がアレンジされていたり，未収録だった曲が追加されたりと，まさにいたれりつくせり。以上，『リミックス』はコンパイルから3月8日，6,800円で発売だ。



▶通モードは32連戦。難易度が上がるのでキツイぞ



◀小さいけど，ぷよの形が変わっているのがわかるかな？

特報その3 マスターズ大会の詳細が決定

3月24日に迫っている「第2回全日本ぷよマスターズ大会」。そのくわしい内容が決定したので，さっそくお知らせしよう。まずは最大の注意点。会場が，有明コロシアムから千葉・幕張メッセへ変更されたぞ。開場が午前9時，大会開始は午前10時だ。

当日は4か所同時進行でイベントが展開するぞ。メイン・ステージでは，時間順に新作演芸発表会，セガAM杯決勝大会（アーケード版全国大会決勝），出版社大会。午後からジュニア大会，ナイスミドル大会，レディース大会，コスプレ大会，昇段戦，声優オーディション，マスターズ本戦，エキシビジョン戦，LMSライブ，じゃんけん大会と進行する。フロアでは，午前中に一般大会の予選（バトルロイヤル式）を開催。ぷよまん本舗では各種グッズを1日中販売している。そして魔導コミケ（仮）と題された，コンパイル系の同人誌即売会も開催されている，というぐあいだ。

ゲーム大会では，ジュニアは小学生以下，ナイスミドルは30才以上，レディースは女性のみが対象。声優オーディションは，アルルとシェゾの声優を決める公開オーディション。優勝者は今後ゲームで実際に起用されるそうだから，自信のある人は参加してみよう。

マスターズ本戦には，今年も豪華賞品が用意されているぞ。優勝するとアメリカ・ディズニーワールド6日間ペア旅行，2位はパソコン＋ディスクステーション・セット，3位はコンパイル&ぷよまん本舗ペア旅行，4位がMDウォークマンだ。（つづく）



◀これは前回のもよう。今回はさらに楽しめる内容だぞ

「A.A.ぷよ通」やってますとも
「みんなでぷよぷよ」

(つづき) 今回のマスターズ大会は，当日いきなり会場に行っても参加できない（観戦はOK)。事前に参加申し込みが必要だ。希望者は往復ハガキの2面（往信用裏面）に①出場希望の大会②好きなハード名と，自分の郵便番号，住所，氏名，年令，職業，電話番号を明記して応募しよう。先着1万人まで有効だ。

①はゲーム大会が一般，ジュニア，ナイスミドル，レディースの中から1種類，声優オーディションはアルル，シェゾのどちらか，コスプレ大会は参加・不参加を記入。ゲーム大会は四つのうちどれかにしか参加できない。声優オーディションもどちらかのみ。ただし，ゲーム大会，オーディション，コスプレのうち二つ，または全部に参加することは可能だ。②はスーパーファミコン，セガサターン，メガドライブ，ゲームボーイ，ゲームギアの中から一つを記入。これはアンケートなので，当日ここに書いた機種で戦わないといけない，というものではないぞ。なお応募者多数の場合，声優オーディションとコスプレ大会は，3月23日に予選が行なわれる。

宛先：〒732-91 広島東郵便局私書箱42号

▼【兵庫県神戸市・横山カズヒサ】これで4か月連続出場のウィッチさま。強いぜ





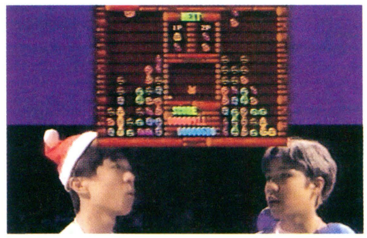
▲【東京都青梅市・葉月】どんどん描いて，どんどん幸せになってください(笑)

▼【神奈川県大和市・たぬき】いつもありがとう。さて来月はイラスト特集……なるか!?



全日本ぷよ協会マスターズ大会参加申込係

話は変わって。昨年の年末から，第1回マスターズ大会の記録ビデオが発売されている。第2回大会の対策として見ておくのも悪くないぞ。通信販売で購入することができるので，希望者は**コンパイル通販部☎082-263-6165**に問い合わせてみよう。



◀マスターズ大会のビデオについては，今月のゲーム・ミュージックのページも見てね

「オール・アバウト・ぷよぷよ通」
現在の完成度 (1月10日付) 19.2%

第2回マスターズ大会直前実力アップ講座②

それでは今月も，マスターズ大会に向けて技術講座を開講します。今回は**大阪府堺市・神南辺一実**さんの投稿を紹介しよう。



▲図1

図1は，第1回マスターズ大会決勝戦のある場面を参考にして作成した"つぎの1ぷよ痛"形式の問題（通常ぷよ・4色)。①が落ちてくる瞬間に相手が連鎖を作動させたとき，その連鎖数がいくつであっても対処できるような手を考えてもらいたい。

……（考え中）……

よく見ると，③の組ぷよを**図2**のように置けば，5連鎖が発動するので，これが最善手のように思える。しかしだからといって，①と②をゴミとして端に落とすだけだと，もし相手の連鎖が1～2連鎖で終わり，図中Aの場所におじゃまぷよが落ちてきた場合，5連鎖ができなくなってしまう。

そう考えると，**図3**のように置くのが最善であると思われる。これでも最初に考えた5連鎖と同じ連鎖が発動できるのだ。もし，①を置いたあとにおじゃまぷよが1段程度降ってきても，②③を**図4**のように落とせば4連鎖が作動する。また②を置いた直後におじゃまぷよが3段降ってきても，**図5**のように③を落とせば，これまた4連鎖が起こる。

つまり，相手の仕掛けが5連鎖までなら，この手筋でしのげるというわけだ。

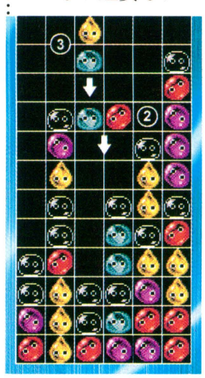
実戦でここまで瞬時に考えるのは至難の技だが，相手の連鎖がいくつであっても対応できるような手作りをするというのは，かなり重要なテクニックといえる。



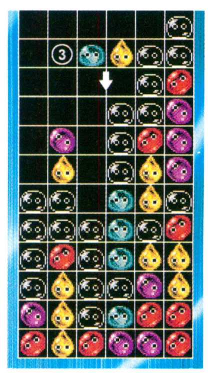
▲図2



▲図3



▲図4



▲図5

俺コレ 大増ページだ スペシャル

スーパーライト　メンソール

SUPER Light Menthole

俺：ベニー松山

今月は見開きでキミのハートを狙い撃ち！ M:tGのトーナメント・レポートなのだ！

やあやあ，俺だベニ松だ。

今回は何と大増2ページ，スペシャル・スーパーライトメンソールなのだ。もうワケわからん名前だね。呪文みたいだわ。

で，何でかと言うと，じつはここんトコずっと紹介しっぱなしの『マジック・ザ・ギャザリング』のトーナメント大会に出場してきたのだ。今回はそのレポートを俺コレ・スペシャル版でお送りする。大会の熱気が少しでも伝われば幸いである。

ドミニアにベニ松王朝を打ち立てろ！ 邪悪な野望が代々木を青黒に染める！

1995年12月23日。

世間で言えばクリスマス・イブイブ，気の早いカップルがゴウゴウと恋の炎を燃え立たせるこの日，東京・代々木の街には，これからはじまるであろう戦いの予感に身を震わせる熱い魂の持ち主たちが集結していた。

『1995 MAGIC FINAL』。通算で第4回を数えるM:tG東京大会の，この年の最後を締めくくるトーナメントに出場する者たちである。

その数，248名——。

頂点に立つのはただひとり。8回勝ち抜いた者だけが王座に着くことのできる過酷なトーナメントだ。

その中に，ドミニア（M:tGの舞台となる世界。魔物や呪いがウヨウヨだ）に王権を樹立せんとする2人の，いや2匹の餓狼の姿があった。

一匹の名は高橋政輝。引けないレアカードは偽造しちまうかってなほどにCGを使いこなすイラスト・レーターである。布団の上にコタツを置き，そこでとことんまでカードをいじくってデッキを組み，限界まで疲れたらそのままひっくり返って寝るという自堕落さで己の中の修羅を育ててきた男だ。

そしてこの俺，ベニー松山。すでに組み上げたデッキの総数22（すっげー金のムダ）と，対戦相手に喜ばれるテーマデッキ（強くないけど主題があるデッキ。ネズミばっかりとか，ゾンビばっかりとか←喜ぶか？）作りを旨としてきたベニ松も，今日ばかりは鬼も仏も斬り捨てる覚悟でこの大会に臨んでいた。

この日のためにシェイプアップを重ねてきたのは，邪悪なことで知られる黒色カードと，イラつくことこのうえない青色カードで構築した通称“カウンター捨て捨てデッキ”。相手の呪文を妨害するカードと，強制的に手札を捨てさせるカードを中心に構成された“相手に何もさせない”ことを主眼とする不快指数90%ぐらいのデッキである。

「もはや，敗北はなし」

M:tGをはじめて3か月ゆえの，どこから湧いてくるんだかわからない傲岸不遜な自信を胸に，我々は会場で配られた対戦表に目を通した。俺と高橋はブロックが完全にわかれていて，決勝まで当たることはない。

「決勝戦のテーブルで，待っていますよ」

眼鏡の奥から鋭い眼光を放ち，高橋は不敵に笑う。

「そっちこそ，あっさり負けるんじゃねえぞ。この大会は俺たちのマツリだ」

はたで聞いてるとコイツら頭オカシーのか？ってな自信満々の会話を交わし，我々はそれぞれの1回戦に向かった。

このとき，俺の眼中には1人の男があった。

順当に勝ち抜けば3回戦で当たるはずのシード選手——前東京大会で準優勝を果たした猛者・関根博寿であった。

井の中の蛙大海を知るか？ 大型クリーチャーがベニ松軍を踏みにじる

順調であった。

1回戦，2回戦を負けなし（3セットの2本先取制）で勝ち抜いた俺は，もはや増上慢の極みにあった。

「そろそろ優勝コメントとか考えとかんとならんか」

とか，

「つぎで関根を破れば大物食いだって？　何を言ってやがる大物が大物を倒しても大物食いとは言わんだろが」

などなど，ドカベンの岩鬼もかくやのビッグマウスをたたきながら3回戦のはじまりを待っていた。

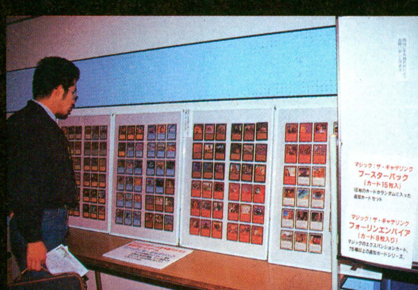
そして，自分で言うのも何だが，俺は小ズルイ。勝つためにはできる限りの努力をする。

2回戦を2本先取で勝ったのを幸いと，3セット目までもつれ込んだ関根の2回戦（シードだから緒戦）を，俺は写真撮影をしながらきっちり見守っていた。『俺コレ』ではできる限り，俺が自分で写真も撮るのだ。



▲会場は戦いを待つ参加者で埋め尽くされた。アトでわかったことだが，応募者抽選の際にすでに3分の1にしぼられている。俺も高橋も運だけはある

▼会場では最新エクスパンション「ホームランド」を含め，現行セットのカードがすべて展示されていた。持っていないレアに熱い視線を注ぐ人も……





▲朱鷺田祐介氏による鉄人十番勝負も大人気を博していた。この一角はつねに人だかりができ，結局十番どころか五十番も戦ってしまったそうな

〈お便り募集〉
相変わらずベニ松への御意見御要望を募集中！　宛先は〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『俺コレ』係。くわえて期間限定の対戦申し込みもどうぞ。ただしこちらは自力で東京にこれる人のみ。なお応募者多数の場合は抽選で決定します。熱いお便り，待ってるぜ!!

この事前のリサーチにより，相手の手のウチはある程度わかっている。カウンターのコンセプトはこちらのデッキと似ているが，より大型のクリーチャーが入っているのと，赤色カードの直接攻撃呪文が含まれているのが特徴である。
「マナを大量に消費する大型クリーチャーさえカウンターできれば，こちらの勝利は動かぬハズよ」
頭の中でイメージ・トレーニングをくり返しながら，俺はひとりほくそ笑んでいた。
そして，3回戦がはじまった。
1セット目で，俺の自信は早くも打ち砕かれた。この関根，クリーチャー召喚のタイミングが絶妙なのである。こちらのカウンター呪文をさらにカウンターできる状況か，手札にカウンターが切れている状況を的確について召喚呪文を使ってくる。俺のデッキにいるクリーチャーはパワー／タフネスが2／2までの小型ばかりで，一度でも大型の召喚を許すと身動きがいっさい取れなくなってしまうのだ。
土地カードの引きが悪いこともあって，あれよあれよと言ううちに1セット目を落とした俺は，これまで経験したことのないプレッシャーを受けながら2セット目に臨む。このセットは比較的すみやかに相手の手札を捨てさせることに成功し，辛勝。
そして運命の第3セット。俺は早期に何体かの小型クリーチャーの召喚に成功し，相手の手をカウンターしながら体力点を4点までケズり落とすことに成功した。だが，この時点でこちらのカウンター呪文は尽きていた。
ここで，関根の召喚呪文がセキを切ったようにつづいた。4／4のエアーエレメンタル，そして5／6マハモティジン。あれよあれよと言う間に大型クリーチャーを呼ばれて防御を固められ，あと4点が届かぬままに，俺はそれからわずか数ターンでドミニアの地に倒れ伏したのであった……。

心の2位計画も失敗 年の瀬の風は敗残の身をなぶる

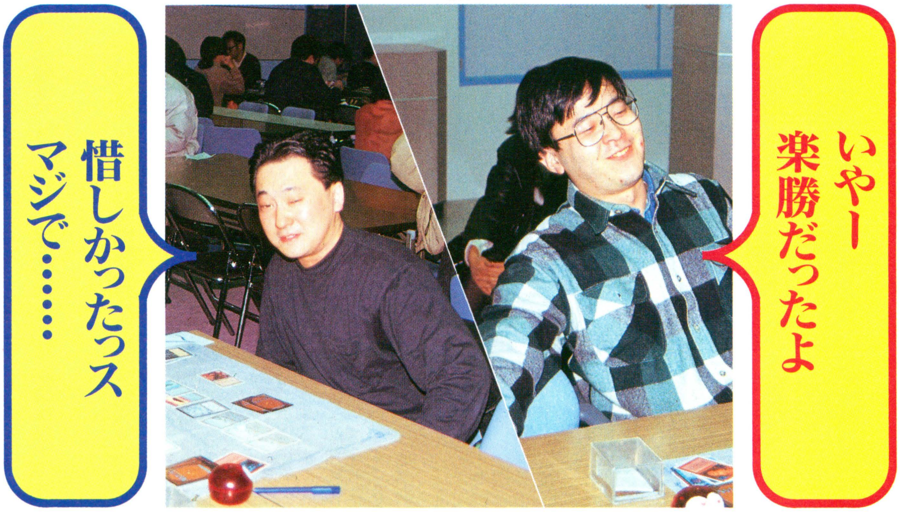
かくして俺のドミニア王位奪取は3回戦で頓挫した。しかし，俺を負かした関根博寿が優勝すれば，俺は心の中で2位でいられるのだ。ガンバレ関根……ってアンタ，つぎであっさり負けますか。しかもその相手はまたつぎで負けちゃったりして。もういいわ心の順位は。
帰途，1回戦で敗退した（笑）高橋とチゲ鍋をつつきながら，しかし我々は心に誓った。
「つぎの大会は決勝戦で会おうなッ」
俺たちも若いよなあ……。



◀開会式で紹介される関根博寿。ターゲッティングはこのときからはじまる



◀いつも戦っている高橋とはまるで勝手がちがう。苦境にゆがむ俺の顔



ニコチン・タールの部屋

俺の戦績はともかくとして，大変に白熱した大会だった。優勝決定戦はまさに名勝負と言えるもので，「まだまだ上がいるものよ」と納得せざるを得ないハイレベルな対戦を見せつけられた。
トーナメントの敗者が増えるにつれ，会場の多くはフリー対戦やトレーディング・スペースとなり，また敗者のためのシールド戦（その場で未開封のパックを開けてデッキを構成するルール）も行なわれ，朝10時から夜8時までの長丁場を退屈することなく過ごすことができた（1回戦負けでもね！）。
なにより驚いたのは，参加者が皆，ヘンな言いかたかもしれないが，きわめて善良だったということだ。と言うのも，これだけ人数が集まる大会となると各所で忘れ物が頻出する。それも誰のものか判別のつかないカードである。それがレアカードであろうときちんと届けでられ，持ち主のもとに返っていくサマは，財布を拾っても届ける者の少ない昨今，あまりにも善良な風景に見えたのだ。ビバ！
ただ，なかには若干マナーをわきまえぬ輩も見て取れた。他の人が対戦しているのをうしろからのぞき込み，「ダメだあ，こちら何にもわかっちゃいないよ」などとやる。いくらフリー対戦とは言え，見も知らぬギャラリーにこんな言われかたをされたらたまったものではない（あいにく自分がされたのではないが）。見かけたら，速攻で教育してあげよう。
それにしても，トーナメント大会はじつに良いものだ。俺もこれほどまでに燃えたのは久しぶり，いや学生時代に部活動をしていなかったからこうした体験ははじめてだったのかもしれない。甲子園を目指す高校球児の気持ちがちょっとだけわかったような気がする。
つぎはキミも参加してみないか！



◀一度コブシを交えればマブダチだ！ 文中敬称略でゴメンね



▲中央の青いベレーを被っているのが，優勝者の中村 聡氏。ふっ，負けたよ（戦ってねーって）

※㈱ホビージャパンがMagic：The Gatheringの日本総発売元です。

GI 選ばせていただきます。

第7回　スーパー桃太郎電鉄DX

鑑定師：板場利光



■スーパーファミコン　■ハドソン　■発売中
■ボードゲーム　■9,500円

90年代のボードゲーム それが『桃太郎電鉄』だ

僕がまだ小学生のころは，『人生ゲーム』や『億万長者ゲーム』といったボードゲームが人気を博していた。正月に親戚が集まったとき，雨が降って外で遊べないときなどに，ワイワイさわぎながら遊んだものだ。現在は塾や習いごとに忙しいうえに，友達と遊ぶとしてもゲーム・センターで対戦格闘ゲーム，という人がほとんどのはず。昔とくらべるとすっかり影がうすくなってしまった。

しかし，ボードゲームが完全に姿を消したのかといえばそうではない。コンシューマ機が家庭に普及したおかげで，「コンピュータ上で遊ぶもの」に生まれ変わったのだ。コンピュータ・ゲームなら，グラフィックやサウンドを駆使することでイベントをハデに演出できるし，以前にこのページで『おーちゃんのお絵かきロジック』を紹介したときに書いたように，準備の手間がかからない，プレイヤーが集まらないときはコンピュータを相手に遊べる，という利点もある。そこがウケたのだろう，ボードゲームはここ数年で「コンピュータ・ゲームのジャンルの一つ」として確立するまでになっている。

『桃太郎電鉄』シリーズは，そうしたコンピュータ・ボードゲームの代表格。はじめにファミコンで発売されてから7年間もヒットしつづけているロングラン作品なのだが，いったいどこに人気の秘密があるのだろう。

まず，サイコロを振るときの緊張感がほかの作品にくらべて高いこと。『桃鉄』では，物件が買える都市以外のマスは青，赤，黄に色分けされていて，それぞれ「金が増える」「金が減る」「カードが入手できる」というイベントが起こるが，青or赤マスに止まったときの所持金の増減幅が大きく，ヘタをするとイッキに借金生活におちいることも多い。もうすぐ目的地へ着く，というときに「つぎに1か3がでれば……」とサイコロの目を気にするのはよくあるが，『桃鉄』ではいつでもサイコロの目に一喜一憂できるわけだ。

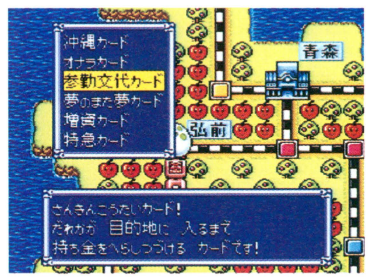
つぎに，勝つために必要な二つの要素……テクニックと運の配分がちょうどいいこと。ほかのジャンルとはちがい，ボードゲームは大勢で遊ぶもの。よって，プレイヤーのテクニックの差が大きく勝敗に影響するのでは，遊べる人が限定されてマズい。かといって，勝負はいつも運しだいというのも，こだわり派にはつまらない。『桃鉄』は，このあたりのバランスが絶妙だから，初心者と上級者がいっしょに遊んでも十分に楽しめる。

そして，ほかのプレイヤーを妨害するときに，特定の相手を選ぶことができないこと。カードなどでジャマをするときも，その効果が適用される相手はランダムなので（自分が食らう場合もある），ヘンな遺恨が残る心配がない。ボードゲームでもっとも重要なこのポイントも，見事にクリアしているのだ。

『スーパー桃太郎電鉄DX』は，昨年末にスーパーファミコン用として発売されたシリーズ最新作だ。『桃鉄』シリーズで遊んだことがない人には文句なくオススメできる。また，本作では物件やイベントの種類を増やしたりカードの効果が変更され，ゲーム・バランスが調整されているから，前作までのユーザーも購入してソンはないはずだ（僕も，『III』を持っているけど『DX』も買いました）。



◀妨害キャラ・貧乏神の存在も逆転性を高めている要因の一つ



◀カードで相手のジャマをしたときに遺恨が残らないのがグー

『桃太郎電鉄』のルールを簡単に紹介



▲基本ルールは「日本全国を舞台にしたすごろく」と思えばいい。プレイヤーはサイコロを振って，日本の主要都市の中からコンピュータがランダムで選んだ目的地をめざす



▲目的地にだれよりも早く着けば，援助金をもらうことができる。イベントや青マスに止まったときにもらえる金額よりもはるかに高いので，あらゆる手を使って獲得するべし！



▲主要な都市では，物件を買うことができる。入手した物件はそのまま資産になるし，毎年3月の決算時には金額の横にあるパーセンテージの分の利益がでる（現金がもらえる）

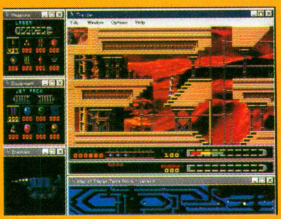


▲これを規定の年数（1～99年の間で変更可能）が過ぎるまでくり返し，最終的に「持っている物件の金額＋その時点での所持金の合計」がもっとも高かった人が優勝となるのだ

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
96年2月に発売される全204本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

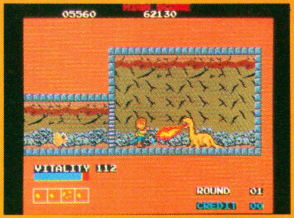




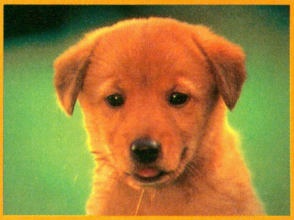












CONTENTS

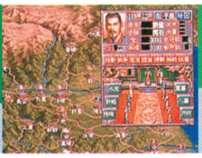
3

1996

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

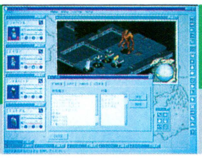
集計期間が年末だったせいもあり，今月は13タイトルが初登場。この乱戦のなかでトップに立ったのは，光栄の『三國志V』だった。その強さはまだまだ健在だが，しかしそのトップも安泰とは言えなさそう。上位10本の中に，Windows95ソフトが3本も入っているのだ。Win95自体が昨年11月に発売されたばかりなのに，その1か月後にはゲームがこれだけ売れている。今後まちがいなくランキングの主流になるだろう。

1 初登場



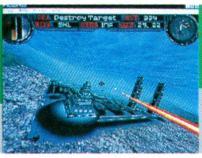
三國志V
●光栄 ●14,800円
●SLG ●PC-98

2 初登場



ルナティックドーン 開かれた前途
●アートディンク ●8,800円
●RPG ●Win

3 初登場



マイクロソフト フューリーキューブ
●マイクロソフト ●5,800円
●3Dシューティング ●Win95

4 初登場



ウイニングポスト2 Plus
●光栄 ●12,800円
●競馬SLG ●PC-98

5 前1位 4回



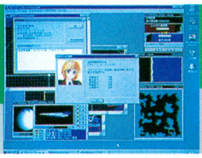
大戦略 for Windows
●システムソフト ●9,800円
●SLG ●Win

6 初登場



Revivalザナドゥ2リミックス
●日本ファルコム ●8,700円
●ARPG ●PC-98

7 初登場



メビウスリンク2
●エクシング ●6,800円
●SLG ●Win95

8 初登場



ピクシーガーデン～妖精伝説
●NECインターチャネル ●12,800円
●SLG ●PC-98

9 初登場



紺碧の艦隊2パーフェクト
●マイクロキャビン ●11,800円
●SLG ●PC-98

10 初登場



R 2～遺跡への道
●TGL ●9,800円
●RPG ●Win95

11	シムシティ2000 for Windows 日本語版	●イマジニア ●9,800円 ●SLG ●Win	前7位 8回
12	レッスルエンジェルスV2	●ケイエスエス ●11,400円 ●プロレスSLG ●PC-98	初登場
13	あっぱれ伝～伏龍の章	●TGL ●9,800円 ●RPG ●PC-98	初登場
14	ぷよぷよ通	●コンパイル ●7,800円 ●アクションパズル ●PC-9821,DOS/V	前3位 3回
15	タワーCDクリスマスディスク	●オープンブック ●オープンプライス ●ユーティリティ ●Win,Mac	初登場
16	ウキウキ釣り天国2～波止の五目釣り	●テイチク ●5,800円 ●フィッシング ●Win,Mac	前10位 2回
17	魔法少女プリティサミー前編	●AICスピリッツ ●10,800円 ●AVG ●PC-98	初登場
18	テーマパーク	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●①12,800円②11,800円 ●SLG ●①PC-98,TOWNS,DOS/V②Mac	前16位 5回
19	信長の野望・天翔記パワーアップキット	●光栄 ●①6,800円②5,800円 ●ユーティリティ ●①PC-98②Win	前5位 4回
20	ブルー・シカゴ・ブルース（Windows95専用版）	●リバーヒルソフト ●7,800円 ●AVG ●Win95	前12位 2回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

青森県 デンコードー八戸本店☎0178-29-0111 **宮城県** デンコードーComp City店☎022-291-4744 **群馬県** パソコンショップ・マエハラ☎0276-25-3410 **長野県** マイコンランド長野店☎0262-63-0015 **栃木県** ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 **埼玉県** ビットマップ☎0492-83-0455 **神奈川県** 相沢時計店☎045-641-4337●ＯＡシステムプラザ横浜西口店☎045-314-6637 **静岡県** メルバ浜松本店☎053-464-8412 **岐阜県** オガワムセン☎0584-78-7687 **愛知県** 三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 **三重県** フレックス四日市☎0593-53-7503●ＫＡＷＡＩ本店☎0596-22-1114 **福井県** マルツＯＡプラザ☎0776-27-3728 **京都府** 上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4441 **大阪府** オーエーシステムプラザ大阪日本橋店☎06-646-3169●ソフマップ大阪支社☎06-634-7838 **兵庫県** 星電社☎078-843-8261●テレコム☎0799-23-1633●Com★Pax☎0792-94-8244 **福岡県** パルテック小倉本店☎093-571-2310 **大分県** アルファテック大分店☎0975-38-2666

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ツクモパソコン本店☎03-3253-5599●上新電機ディスクピアみたか店☎0422-31-6251 **神奈川県** ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225 **千葉県** ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店☎0474-85-2261



ソフトベンダー
TAKERU今月の売れ筋ソフト
HOT 20

●ソフトベンダーTAKERUとは？—いわばパソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル・ソフトが購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンク2 for Windows95	アイマジック	6,800円	SLG	Win95	初登場
2	アイルトン・セナ オフィシャルカレンダー1996	RCI	6,800円	壁紙	ハイブリッド	初登場
3	メビウスリンク	アイマジック	6,800円	SLG	Win	前2位
4	クイックセーバープラス	ガゼット	4,800円	ツール	PC-98	前4位
5	大戦略Ⅳ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	初登場
6	電脳倶楽部92号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
7	亜美ちゃんの写真集Ver.1.1 ～亜美ちゃんコスチュームに挑戦！	インターアクティブソフトウェア	5,000円	写真集	ハイブリッド	初登場
8	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	前6位
9	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	↑前14位
10	マスターオブモンスターズⅡ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	初登場
11	ルーンワース～黒衣の貴公子	T&Eソフト	①500円 ②700円	RPG	①PC-98 ②X68K	前5位
12	殺しのドレス3	フェアリーテール	2,700円	AVG	PC-98	初登場
13	電脳倶楽部 別冊拾壱号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	前9位
14	妖撃隊～邪神降魔録	ウルフ・チーム	3,500円	SLG	PC-98	初登場
15	トキオ	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	初登場
16	電脳倶楽部91号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	前3位
17	シュヴァルツシルトⅢ	工画堂スタジオ	3,600円	SLG	PC-98	初登場
18	緋王伝Ⅱ ダッシュHD	ウルフ・チーム	3,500円	SLG	PC-98	初登場
19	初恋物語	GAMEテクノポリス	3,000円	SLG	PC-98	前10位
20	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	2,800円	SLG	PC-98,X68K	前7位

今月の1本！

EXCITINGみるく第1話

■サイレンス ■PC-98 ■AVG
■1,500円 ■発売中

『宝魔ハンター・ライム』でおなじみのサイレンスが，新AVGシリーズ『EXCITINGみるく』をスタートさせた。今回も月刊ペースで全6話が発売される予定だ。

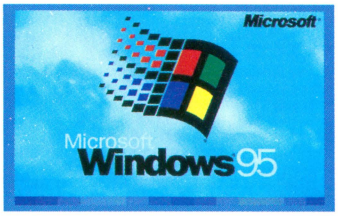
内容は，学園が舞台のコミカルAVG。一つの体を共有することになった現代の女子高生くるみと，未来のタイムパトローラー・ミルクが，未来の自然科学者アモンと戦うというストーリーだ。当然変身シーンはアニメーションを採用。『ライム』以上にビジュアルに力が入った作品になりそうだ。



◀PC－98版発売の1か月後に，TOWNS＆X68K版が登場する

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2251●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ釧路☎0154-25-6168●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC琴似店☎011-614-2020●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ東札幌駅店☎011-814-6688●㈱ﾋﾛｾGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●ﾊﾗﾃﾞﾝｷ㈱本店☎0155-22-5522●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC苫小牧店☎0144-34-1711●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ函館本店☎0138-23-1121●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ青森本店☎0177-23-2356●㈱ｻﾝ家電八戸店☎0178-45-3810●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ八戸新本店☎0178-28-7575 **岩手県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ一関店☎0191-25-2440●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ㈱庄子ﾃﾞﾝｷ古川店☎0229-23-3883●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ石巻ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0225-94-3663●CompCityDac店☎022-291-4744●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212●㈱庄子ﾃﾞﾝｷｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ中央☎022-224-5591●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ仙台本店☎022-261-8111●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ泉中央店☎022-375-4855 **秋田県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋北中央店☎0186-49-7161●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ能代ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0185-54-7727 **山形県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ南館店☎0236-43-4843●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ山形本店☎0236-42-1222●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889 **福島県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ平中央店☎0246-21-8585●㈱いわきﾏｲｺﾝｼｮｯﾌﾟ☎0246-23-0513●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ会津若松店☎0242-28-8484●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ郡山ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0249-51-1113●㈱うすい百貨店ﾃﾞﾝｷ売場☎0249-32-0001●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ粉又電激倉庫駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷東口店☎03-5466-1111●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷ﾊﾁ公口店☎03-3477-0002●T･ZONE新宿☎03-3342-1901●ｿﾌﾏｯﾌﾟ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館4F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館5F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館6F☎03-3251-3100●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱ﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰ☎03-5256-3267●九十九電機㈱ﾊﾟｿｺﾝ本店☎03-3253-5599●ﾔﾏｷﾞﾜﾃｸﾆｶ店☎03-3253-0121●T･ZONEﾐﾅﾐ☎03-3257-2774●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝECCS本店☎03-3255-4911●㈱加登屋ｱｸﾄﾌﾞｯｸｽｻﾝｶﾏﾀ店☎03-3735-1551●ｿﾌﾄﾋﾟｱ池袋☎03-3985-3268●㈱ﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館 池袋東口店☎03-3988-8666●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館☎03-3984-0002●ﾗｵｯｸｽ㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱ｻﾝ家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ﾗｵｯｸｽ㈱調布ﾊﾟﾙｺ店☎0424-89-5341●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ﾑﾗｳﾁ☎0426-42-6211●ﾗｵｯｸｽ㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ立川店☎0425-27-6211 **茨城県** ㈱ﾐﾄﾞﾘ電化つくば店☎0298-55-3715●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ﾗｵｯｸｽﾏﾙｽｽﾞ取手店☎0297-74-1311●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●C-YOU荒川沖店☎0298-42-9521●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 宇都宮店☎0286-32-5707●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21宇都宮店☎0286-43-7221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟDENSHO☎0286-35-2716●㈱ｺｼﾞﾏK&P宇都宮店☎0286-62-0002●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21伊勢崎店☎0270-21-3121●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21桐生店☎0277-45-2721●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21高崎店☎0273-26-5221●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 高崎店☎0273-63-6366●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21前橋店☎0272-37-2521●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 前橋店☎0272-35-2266●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ﾗｵｯｸｽ㈱南浦和店☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ﾗｵｯｸｽ㈱春日部ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-761-9171●上新電機㈱所沢店☎0429-25-1911●ﾗｵｯｸｽ㈱新所沢店☎0429-23-2345●T･ZONE上尾店☎048-774-0511●ﾗｵｯｸｽ㈱大宮店☎048-644-3551●ｿﾌﾏｯﾌﾟ大宮店☎048-648-2011●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ﾗｵｯｸｽ㈱成田店☎0476-92-1711●ﾗｵｯｸｽPAPA君津店☎0439-52-2011●ﾗｵｯｸｽ㈱市原店ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館千葉店☎043-245-9371●ﾗｵｯｸｽ㈱稲毛海岸店☎043-278-7121●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●ﾗｵｯｸｽ㈱八千代台店☎0474-85-2261●ﾊｰﾄﾌﾙｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾊｳｽ きさらず☎0438-23-8466 **神奈川県** ㈱ﾀﾞｲｴｰ戸塚店家電ｵｰﾃﾞｨｵ売場☎045-881-1261●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ横浜店☎045-320-0002●㈱ﾀﾞｲｵｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎045-901-1901●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木☎045-261-1251●㈱ﾀﾞｲｵｰICｺｽﾓﾗﾝﾄﾞ鴨居店☎045-473-6233●ﾗｵｯｸｽ㈱厚木店ｵｰﾃﾞｨｵ館☎0462-22-2722●㈱ﾉｼﾞﾏｺﾑﾄﾞｯｸ溝の口店☎044-812-2404●㈱大丸百貨店LAOX･imon川崎店☎044-233-7161●ｳﾞｨｯｸ･ﾗﾝﾄﾞ☎0427-79-9071●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●ﾗｵｯｸｽ㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ大和店☎0462-63-9898●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ湘南台店☎0466-43-1771●ｼｰﾀｼｮｯﾌﾟ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋ｻﾝ家電平塚駅前電化ｾﾝﾀｰ☎0463-23-3810●㈱梅屋☎0463-22-4147 **山梨県** ㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ本店☎0552-24-5431●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ昭和店☎0552-75-8808 **新潟県** ﾗｵｯｸｽ㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ☎0255-25-5867●㈱ﾋﾟｯｸこばり店☎025-233-5791●㈱ﾋﾟｯｸﾋﾞｼﾞﾈｽ館☎025-246-0602●㈱ﾋﾟｯｸｹﾞｰﾑ館☎025-243-5135●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 長岡西店☎0258-27-5022●PCさぽーと☎0258-27-6033●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ちくさ正文館書店ﾀｰﾐﾅﾙ店☎052-732-3601●㈱安さ一番ﾄｯﾌﾟｶﾒﾗﾊﾟｿｺﾝﾌﾛｱ☎052-971-0111●COMPMART大須ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎052-252-0181●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第2ｱﾒ横店☎052-263-6162●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第1ｱﾒ横店☎052-263-1626●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾒﾃﾞｨｱ大須☎052-242-8591●ｺﾑﾛｰﾄﾞ上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店ﾊﾟｿｺﾝｼｸﾞﾏ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●ﾒﾃﾞｨｱﾏｯｸｽ☎0564-23-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ岡崎店☎0564-53-2140●COMPMART小牧☎0568-74-0335●ｴｲﾃﾞﾝｽｰﾊﾟｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽｽﾄｱ西尾店☎0563-57-8211●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊橋店☎0532-53-9214●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ豊川店☎05338-4-9281●COMPMART豊田☎0565-32-9061●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊田店☎0565-32-3932 **岐阜県** ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞ岐阜店☎0582-66-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ高山店☎0577-32-7071●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ多治見店☎0572-23-5131●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ大垣店☎0584-81-5221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞﾔﾅｹﾞﾝ岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ沼津店☎0559-23-5700●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ静岡駅前☎054-255-8819●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松宮竹☎053-463-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松店☎053-473-3022●㈱ﾒﾙﾊﾞ浜松本店☎053-464-8412●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ浜松店☎053-453-0614●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ富士店☎0545-51-7227 **三重県** 河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●ｻｳﾝﾄﾞｲﾝ☎0594-22-6380●Bax四日市店☎0593-54-3366●KawaiOA津店☎0592-26-0111●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ本店☎0268-24-3515●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ諏訪店☎0266-57-1631●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0262-37-2221●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ長野店☎0262-63-0015●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** 無線ﾊﾟｰﾂ㈱富山ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0764-21-6822●丸の内ｶﾗｰ駅前店☎0764-41-2500 **石川県** ㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●無線ﾊﾟｰﾂ㈱金沢ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0762-31-6822●㈱ｱｲﾃﾞｨ☎0762-51-6030●ｻﾝﾐｭｰｼﾞｯｸOAﾌﾟﾗｻﾞ☎0762-4 **福井県** 3Qｴﾚｷ館敦賀店☎0770-24-0988●ﾀｳﾝｽﾞﾀｹﾍﾞ☎0778-22-9595●ｴｼﾞｿﾝ☎0776-26-2228 **大阪府** ｴｷｻｲﾄ三番街店☎06-374-3311●㈱ﾆﾉﾐﾔﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ難波店☎06-643-3217●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ7号店☎06-634-4128●ﾆﾉｯｸｽｴﾚﾎﾋﾞｰ店☎06-632-2038●上新電機㈱日本橋8ばん館☎06-634-1181●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ5号店☎06-634-6306●上新電機㈱J&Pﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1211●上新電機㈱J&Pﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1511●ﾆﾉｯｸｽｺｱ日本橋店☎06-647-2038●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0720-48-1211 **滋賀県** OAｼｮｯﾌﾟ☎0775-63-2077 **京都府** 上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●ﾀﾆﾔﾏﾑｾﾝやましな電遊館☎075-595-0200 **兵庫県** ㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ加古川店☎0794-26-4530●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱ｺﾝﾊﾟｯｸｽ☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** 上新電機㈱郡山ｲﾝﾀｰ店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** 河合無線㈱新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ鳥取店☎0857-21-1000●㈱ﾀﾞｲｲﾁ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ出雲店☎0853-23-2451●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ﾌﾟﾗｻﾞﾒﾃﾞｨｵ店☎086-252-4212●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岡山ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎086-227-3011●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ中山下店☎086-223-0230●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおかやま☎0862-23-3274●㈱ﾀﾞｲｲﾁ倉敷店☎0864-22-2011●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ倉敷2号店☎086-424-1843 **広島県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ呉ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎0823-25-6511●㈱ﾌﾞﾙｰﾄﾊｲﾊﾟｰﾌﾞﾙｰﾄ五日市店☎0829-21-5040●松本無線ﾊﾟｰﾂ㈱広島店☎082-243-4451●ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ﾀﾞｲｲﾁ三次店☎08246-3-6121●㈱ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ福山☎0849-21-1200 **山口県** ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝｼｰﾓｰﾙしものせき☎0832-31-4797●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岩国店☎0827-21-2111●㈱ﾀﾞｲｲﾁ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ﾀﾞｲｲﾁ徳山店☎0834-21-1590●㈱ﾀﾞｲｲﾁ防府店☎0835-24-5521●㈱ﾀﾞｲｲﾁ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ徳島ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0886-55-4559●徳島そごう7F事務機売場㈲ﾀﾑﾗ☎0886-25-4056 **香川県** (合)野田屋電機高松店☎0878-51-4545●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ高松店☎0878-67-0256●ﾀﾞｲｲﾁ高松ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0878-23-4311●ICﾗﾝﾄﾞﾆｭｰﾒﾃﾞｨｱ☎0877-62-7563 **愛媛県** ﾀﾞｲｲﾁ松山ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0899-31-6711●㈱ﾒﾙﾊﾞ松山店☎0899-33-6244 **高知県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ桟橋店☎0888-33-3005●㈱ﾒﾙﾊﾞ潮江店☎0888-33-6001 **福岡県** ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱久留米店☎0942-33-7968●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくるめ☎0942-38-0111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋ｴﾚﾃﾞ博多寿屋☎092-281-4411●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱博多本店☎092-481-7800●ﾊﾟﾙﾃｯｸ小倉駅前店☎093-511-2310●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝこくら☎093-551-1081●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾃﾞｵﾆｰ小倉本店☎093-551-6339●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくろさき☎093-621-3541 **長崎県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝさせぼ☎0956-22-8660●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱熊本店☎096-384-0901●㈱寿屋本荘店ﾏｲｺﾝｺｰﾅｰ☎096-372-5411 **大分県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおおいた☎0975-32-9396●ｱﾙﾌｧﾃｯｸ大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁﾀﾞｲﾜ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ﾍﾞｽﾄ電器ﾊﾟｿｺﾝ館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ㈱ﾏｲｸﾛﾌﾟﾗｽ☎098-936-2030●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝなは☎098-862-7588



Windows95

WINDOWS95

旧名作 Windows95ならではのリメイク作品が見たい!

今月発売されるソフトを見てもらえればわかるように，ここのところ昔の名作ソフトのリメイクがさかんになっている。システムを大きく変えたもの，グラフィックの変更のみにとどめたもの，新要素を採用したものなど，リメイクのタイプはさまざまだが，知られざる過去の名作に触れる機会があるのはとりあえずいいことだろう。

しかし，いずれも「Windows95ならではのリメイク」ではないのが少々さびしいところだ。過去これらの作品が発売された当時のパソコンにくらべ，Windows95のスペックははるかに上をいっている。「Win95ならここまでできるぞ！」といわんばかりの，意欲的なリメイクぶりを見てみたいものだ。　（煌竜）

今月の新作

近ごろのリメイク・ブームが，Win95にも伝染したのか，発売される5作品のうち4本までが過去の名作のリメイク版となっている。『テグザー』は，やや原作とはちがっているが，残りの3作はもとのシステムを完全に近い形で再現している。いずれもシンプルな魅力にあふれる作品だから，買ってソンはないだろう。光栄の2作品はSLGの初心者にオススメ。

三國志リターンズ

2/16 ■光栄 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［Windowsから移植］かつて，発売とともに大ヒットを記録した初代『三國志』の復刻版。武将たちへの命令を中心にしたシンプルなつくりが特徴。グラフィックが3Dポリゴンで描きかえられた。

信長の野望リターンズ

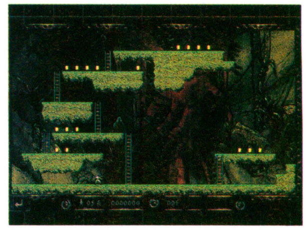
2/16 ■光栄 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［Windowsから移植］現在の戦略級SLGシステムの基礎を確立した傑作『信長の野望』のリメイク版。ゲーム・バランスは当時のままに，グラフィックが3Dポリゴンに一新されている。

ロードランナー　オンライン

2/23 ■シエラ・パイオニア ■アクションパズル ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］アクションパズルの不朽の名作が，新たな二つの世界と180面の新ステージ，さらにモデムによる通信対戦機能をつけて帰ってきた。アイテム採用などの新要素も搭載。

クイズバラエティ ブレインツイスター ～あなたの出番

2/23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■クイズ ■6,800円 ■CD-ROM





▶知力と観察力を駆使してクイズに挑戦。テレビ番組に参加しているようだ

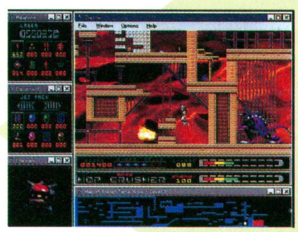


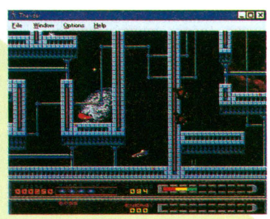
◀問題は音声でコールされる。かわいらしいCGも魅力の一つだ

［Macintoshから移植］それぞれタイプのちがう七つのステージで構成される，クイズ番組スタイルの参加型クイズソフト。20のジャンルにわたる問題は総数5,000。最大3人まで同時プレイが可能。

テグザー

2/23 ■シエラ・パイオニア ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM





▶通信機能を使えば，友人との協力（または妨害）プレイも可能だ



◀途中にムービーが挿入されることも。原作からかなりアレンジされているぞ

［海外から移植］かつての同名ゲームを大幅にリメイクした作品。ロボット，タンク，ジェット機に3段変形するロボットを駆り，迷宮内の敵を撃破していく。最大8人までの通信対戦機能つき。

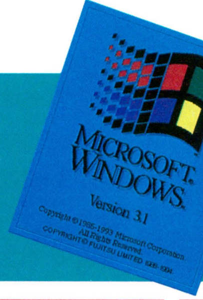
DataBase Windows95新作発売予定表

『ドッグズ』『キャッツ』は，スクリーンセーバーを兼ねたペット飼育SLG。ウィンドウ上で犬や猫を飼うという内容だ。春が近づくにつれ，新規参入メーカーが増えていきそうな気配だが……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月23日	シムシティ2000 CDコレクション Windows95版	SLG	イマジニア	14,800円
3月1日	ROBBY I　Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
3月8日	シムタウン Windows95版	SLG	イマジニア	9,800円
3月15日	★THE HIVE WARS	3Dシューティング	ケイエスエス	11,400円
3月29日	囲碁 Windows95版	囲碁	イマジニア	9,800円
	★ショックウェーブアサルト	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
3月下旬	DOOM II Windows95版	3Dアクション	イマジニア	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo. 2 琥珀色の遺言	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
3月予定	★ドッグズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	必殺パチンココレクション	パチンコ	サンソフト	9,800円
	ファーランドストーリー天使の涙	SLG	TGL	未定
5月予定	★キャッツ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	(予)3,800円
春頃予定	ミラクルワールド	クイズ	ウィザード	未定
	ポリクローム	RPG	サイベル	未定
6月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 3 殺意の接吻	AVG	リバーヒルソフト	未定
7月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	未定
9月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	未定
11月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 6 時を越えた手紙	AVG	リバーヒルソフト	未定
12月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 7 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	未定
96年予定	★ハート・オブ・ダークネス	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
97年3月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 8 殺人倶楽部	AVG	リバーヒルソフト	未定
未定	ROBBY 2　Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	紺碧の艦隊 2 パーフェクト	SLG	マイクロキャビン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●まねき猫の小判（TGL）12月28日→3月



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

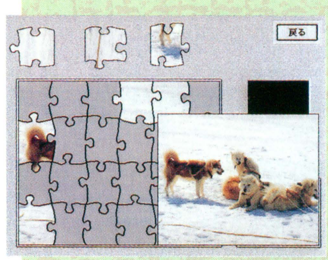
お手軽

遊びながらWindowsの操作に慣れるお手軽パズル

Windows95が発売され，パソコン・ユーザーはどんどん増えつつある。だがスキャナやDTP，MOなどの機器や対応ソフトを活用している人がいるいっぽうで，「使いかたがわからない」とか「操作の概念がつかめない」なんて人もけっこういるのではないだろうか。この『ZigZag』は，そんなビギナーの人のためのソフトだ。ゲーム自体は単なるジグソーパズルなんだけれど，気楽に遊んでいるうちにパソコンの基本的な機能を学んでいけるのが特徴だ。

『ZigZag』には三つのモードがある。一つめが「ひとりでジグソー」モード，ようするに普通のジグソーパズルだ。動物や自然の風景など，50点以上の映像から好みの背景を選んで，パズルの絵柄にして遊ぶことができる。二つめは「対戦ジグソー」モード。コンピュータを対戦相手にして，全16ステージのパズルを解くモードだ。お助けキャラやお邪魔キャラといったアイテム（？）も出現するから，本物のパズルとはひと味ちがった楽しさがあるぞ。

そして「オリジナルジグソー作成」モードでは，自分で自由にパズルを作ることができる。写真やイラストをスキャナで取り込んだり，パズル完成時にファンファーレやメッセージを表示させたり……多彩な機能をどう活用するか，またそれによってどれだけパソコンを理解できるようになるかは，キミの創造力しだいだ。（煌竜）

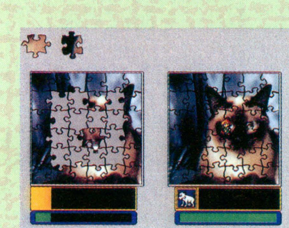


▲クリアしたパズルは，スライド感覚で楽しむことも可能だ



ZigZag for Windows

■VIC TOKAI ■パズル
■5,800円 ■2月9日発売予定
※windows95対応



▲ステージが進むごとに難易度があがる対戦モード。全ステージ制覇を目指せ！

▼オリジナル・ジグソー作成機能を活用せよ！ サンプルもついているぞ



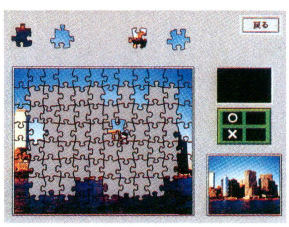
今月の新作

何でもありの顔ぶれはいつものごとくだが，麻雀ソフトが3本も含まれているのはめずらしい。ソフトごとに重視しているポイントがちがうから，自分にあったものを選んで遊んでみてはどうだろうか。おなじ伝統ゲームでは『プロの碁'96SX』もオススメ。対局ヌキの棋力訓練専門ソフトだけれど，それだけに囲碁を学びたい人にはピッタリだろう。

Windows95対応

ZigZag for Windows

2/9 ■ビック東海 ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



ジグソーパズルで遊びながらWindowsの基本的な機能を学べるゲーム。動物・自然など50点以上の絵のパズルを楽しめるほか，コンピュータ対戦モードやオリジナル・ジグソー作成機能もある。

Windows95対応

3×3EYES～三只眼變成

2/9 ■日本クリエイト ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［PC-9821から移植］人気マンガを原作にした，オリジナル・ストーリーのAVGを移植。人気声優が音声を担当するなど，グラフィック，システム，BGMともにパワーアップされている。

マルチあきんど

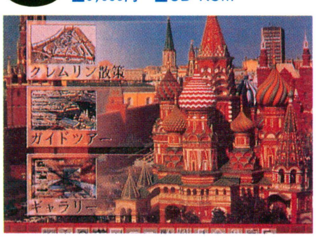
2/16 ■NECインターチャネル ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



日常生活で体験するさまざまなできごとをつうじて，数に対する基礎的な感覚を身につける算数学習ソフト。12種類のお店でアルバイトをしつつ，加減乗除など算数の基本的な項目を学んでいく。

デジタル・ツアーガイド クレムリン

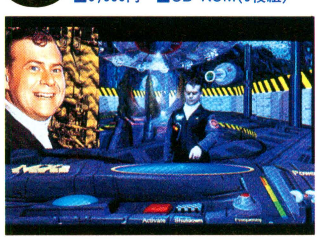
2/16 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



ロシアの首都モスクワにある，クレムリン宮殿の姿を収めた写真集。クレムリンを構成している数多くの施設を53本のムービー，337枚のスナップ／イラスト，テキストなどで多角的に紹介する。

ボルテックス

2/16 ■ナムコ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（3枚組）

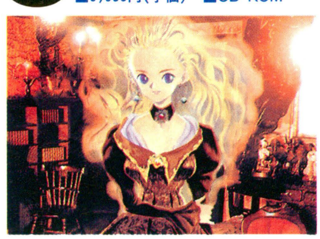


［海外から移植］バーチャルシネマAVG『クァンタムゲート』の完結編。プレイヤーの行動が主人公の感情として再現され，ストーリーを変化させるシステムを採用。動画を大量に使用している。

Windows95対応

赤井孝美CD-ROM画集「プリンセスメーカーとかいろいろ」

2/16 ■ガイナックス ■画集 ■8,800円（予価） ■CD-ROM



［Macintoshから移植］『プリンセスメーカー』のキャラクター・デザインなどで知られる赤井孝美のデジタル画集。インタラクティブな演出が多用されている。ナレーションは井上喜久子が担当。

メタルマリーン

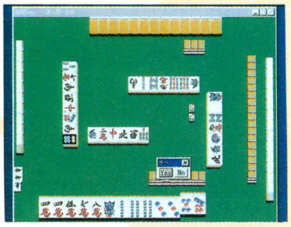
2/23 ■マルチソフト ■SLG ■7,800円 ■3.5'2HD



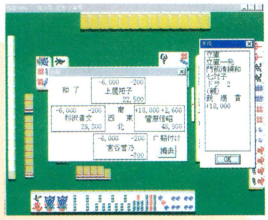
［海外から移植］海外で評判のリアルタイムSLG。地球軍総司令官となり，ミサイルやメタルマリーン（格闘兵器）などを駆使して，世界征服を狙うゾルゲフ大司令の野望を食い止める。

雀豪4 for Windows

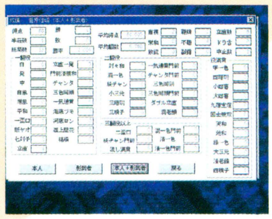
2/23 ■ビクターエンタテインメント ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］過去8年間にわたって好評を博してきた，本格派麻雀ソフトの最新版。イカサマ抜きの思考ルーチンの強化に加え，新たにマルチタスク機能を搭載している。



▶新作の発売ごとに強化されてきた思考ルーチンは，なかなか手強いぞ



◀プレイヤーの打ちかたをサンプリングして実践するモードも健在だ

Windows95対応

シンキン・シングス コレクション2

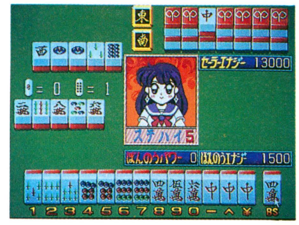
2/上 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］全世界で70以上の賞を獲得した児童教育用ソフト。神経衰弱や音当てなど5種類のゲームで遊びつつ，あらゆる学習の基礎となる「思考力」を身につけていく。英語にも対応。

セーラーウォーズwith四人打ち

2/23 ■フォーサイト ■麻雀 ■7,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］好評の脱衣麻雀ゲーム『トリプルウォーズ』の続編で，6人の女の子たちなど麻雀を楽しめるソフト。アイテムによるパワーアップや，4人打ちモードもついている。R指定。

Windows95対応

Full Tilt！ 3Dピンボール

2/下 ■ナユタ ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM

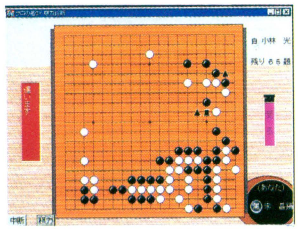


［海外から移植］グラフィックに3Dレンダリングを採用したピンボール・ゲーム。本物のピンボールのボール・コントロールを徹底的にシミュレートしている。3種類の台で遊ぶことができる。

アフターケア

プロの碁'96SX

12/8 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■9,800円 ■3.5'2HD

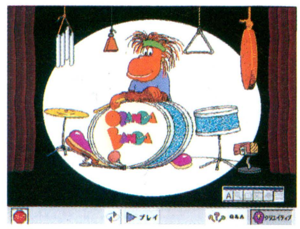


囲碁の実力をつけたい人のための，囲碁学習ソフト。九つのコースで布石や定石を学ぶことができるほか，棋力をはかる診断機能や，関西棋院の公式免状が取得できる認定モードがついている。

アフターケア／Windows95対応

シンキン・シングス

12/8 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

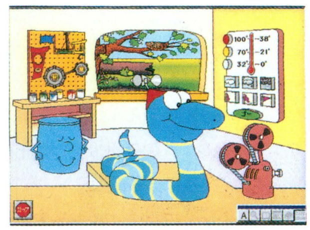


［海外から移植］遊びながら，自然に思考力を育てることを目標にした教育ソフト。動き，色彩，形，言葉などの要素を多彩に組みあわせた6種のゲームを収録。内容は4～8歳児向けになっている。

アフターケア／Windows95対応

サミーのかがくのおうち

12/8 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

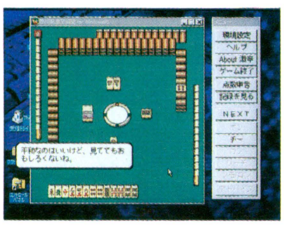


［海外から移植］遊びながら子供の持つ"科学の芽"を育成するソフト。動物&植物，鉱物，天気，自然環境，乗り物などのテーマを持った5種類のゲームで遊びつつ，科学的な知識や思考法が学べる。

アフターケア／Windows95対応

四川風激辛麻雀

12/22 ■イマジニア ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM



初心者から上級者まで，幅広い層に対応した本格派麻雀ソフト。打つ相手の思考ルーチンを改造できたり，詳細なアドバイス・モードや記録機能がついているなど，多彩な機能を誇る。

アフターケア

ポーリーマウスの大冒険・動物編

12/22 ■ビック ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］4800年後の未来からきたネズミのポポが，現代の地球の九つの地域とそこに住む動物たちを見学してまわるソフト。ゲーム感覚で遊びながら，動物や自然のすばらしさを実感できる。

アフターケア／Windows95対応

世界の車窓から[2]中国編 ～シルクロードを行く鉄道の旅

1/19 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

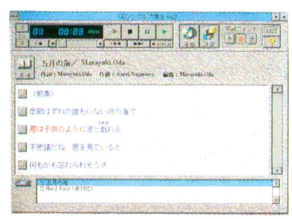


北京から，はるか3774kmかなたのウルムチまで，パソコン上で広大な中国を体験できるソフト。シルクロード鉄道沿いの都市の生活や文化の風景を，100本以上のムービーで収録している。

アフターケア／Windows95対応

CDシングル大集合Vol.2

1/26 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■3,400円 ■CD-ROM



音楽CD-ROMと組みあわせると手軽にカラオケが楽しめる，同シリーズの第2弾。カラオケで人気の小室哲哉の作品82曲，スタンダード演歌80曲を中心とした，全388曲分の歌詞情報を収録している。

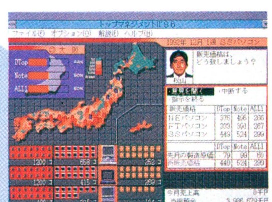
アフターケア

トップマネジメントII'96

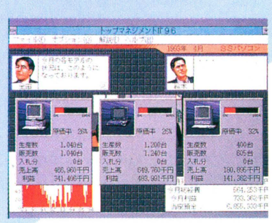
1/26 ■光栄 ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM



同名ビジネスSLGが最新の経済状況データを取り入れて登場。パソコン・メーカーの社長として，自社製品のシェア拡大を目指す。'70年代から現在までを7本のシナリオで再現。3人までプレイ可能。



▶社員募集数や開発予算の編成から営業員の配置まで，決定事項は多岐にわたる



◀バブルの崩壊といった，最新の経済状況までも再現している

アフターケア

Windows用素材集 英雄伝説マテリアルコレクション

1/26 ■日本ファルコム ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

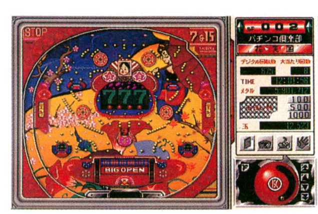


日本ファルコム『英雄伝説』シリーズで使われているグラフィック，サウンド，キャラクターなどのデータを収録したソフト。発売間近の『IV』のデモ版やスクリーンセーバーもついている。

アフターケア／Windows95対応

パチンコCollection

1/26 ■I.S.C. ■パチンコ ■12,800円 ■CD-ROM



10種の人気台をシミュレートした『パチンコ倶楽部』と，ハネ物といったなつかしの5タイプ10台をそろえた『パチンコClassics』の2本をカップリングした，お徳用パチンコ・ソフト。

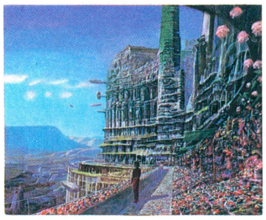
ハイブリッド Windows & Macintosh HYBRID

期待したいのは東芝EMIの『コミックオンVOLUME1』。マンガをデジタル化する試みはこれまでにもあったが，今回は有名漫画家を迎えての連続企画だけに期待大。

Windows95対応

イバラードの旅

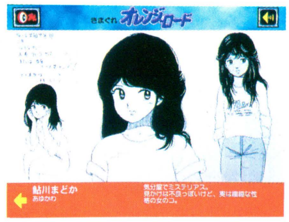
2/22 ■シンフォレスト ■絵本 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



映画「耳をすませば」の空想シーンを担当した画家・井上直久の描く不思議な世界を，CD-ROMに収録。ファンタジックな空間を自由にさまよったり，5編のミニ・コミックを楽しんだりできる。

コミックオンVOLUME1

2/7 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

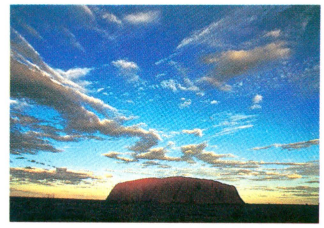


まつもと泉がプロデュースする，CD-ROMによるコミック・マガジンの創刊号。描き下ろし新作「きまぐれオレンジ☆ロード」や米国のコミック作家の作品，平井和正のインタビューなどを収録。

Windows95対応

オーストラリア～地球最古の大陸へ

2/15 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



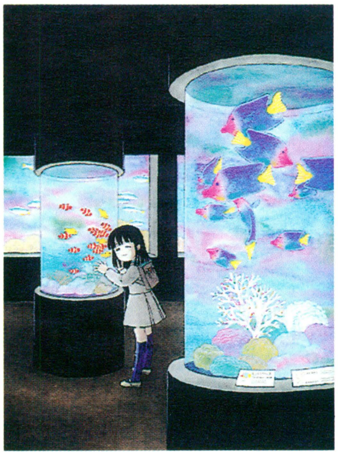
巨大な一枚岩・エアーズロックやバングルバングル国立公園，砂丘ホワイトデューンズ，愛らしいコアラやカンガルーなど，オーストラリアの魅力を170枚の写真に収めた写真集。

バザール～須藤真澄の世界

2/9 ■パイオニアLDC ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



独特なキャラクターで知られる漫画家・須藤真澄の世界を多角的に紹介するソフト。約200枚のグラフィック，スクリーンセーバー，アイコン集，ミニ映画館，音楽など，さまざまな企画を収録。



新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク

2/16 ■ガイナックス ■CG集 ■6,800円(予価) ■CD-ROM



ガイナックスの新作テレビアニメの映像を収録したCG集。約120枚の画像データ，雑誌に収録されたイラスト20点，オリジナルアイコン20点，スクリーンセーバー，その他の企画が楽しめる。



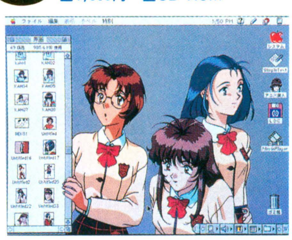
▶作画監督がみずから描き下ろした新作CGも用意されているぞ

第壱話 使徒、襲来

◀画像以外に，アニメ本編で使用された名セリフをサンプリング収録している

アニメ美人～パイオニアLDC編

2/16 ■パイオニアLDC ■壁紙集 ■4,800円 ■CD-ROM



同社が発売してきたオリジナル・ビデオ・アニメの中から，美女ばかりを抜きだした壁紙集。「天地無用！」「アミテージ・ザ・サード」「モルダイバー」や新作「ノエル」などより400枚を収録。

Windows95対応

犬がすき

2/22 ■シンフォレスト ■写真集 ■2,980円(税込) ■CD-ROM



かわいらしい犬の写真を200点以上収録した写真集。44種の犬の名称がわかる「クローズアップ・ギャラリー」も収録している。BGMは「スタンド・バイ・ミー」「ブラームスの子守歌」など5曲。

Windows95対応

猫がすき

2/22 ■シンフォレスト ■写真集 ■2,980円(税込) ■CD-ROM



「冒険」「なかよし」「おひるね」「留守番」の四つのテーマで，200枚以上の猫の写真が収められている。BGMは猫の鳴き声での「ライク・ア・バージン」「シューベルトの子守歌」など5曲。

ボイスコレクション8 深見梨加

2/下 ■広美 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM



有名声優によるさまざまな音声を収めたキャラクター・ボイス集。今回登場するのは『美少女戦士セーラームーン』の愛野美奈子などを演じる深見梨加。40枚以上のデジタル・ピンナップつき。

ボイスコレクション9 丹下 桜

2/下 ■広美 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

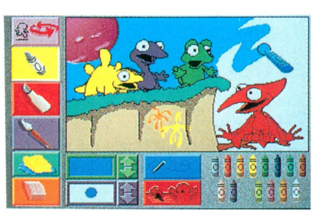


アニメ『ママレードボーイ』などの声の出演で知られる丹下 桜の声を収録したボイス集。400以上の音声ファイルのほか，20種類以上の留守番電話メッセージや，お遊びコーナーがついている。

Windows95対応

チャドウィック～さらわれたタマゴを救え!

2月 ■マルチソフト ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



物語を楽しみつつ自分だけの絵本を作る，参加型の創造力育成絵本。子供の恐竜チャドウィックの冒険を見ながら，でてくる単語を調べたり，自分の好きなように色や柄をつけていく。

アフターケア／Windows95対応

ちびっこくらぶVer.3

12/25 ■がくげい ■教育 ■8,500円 ■CD-ROM

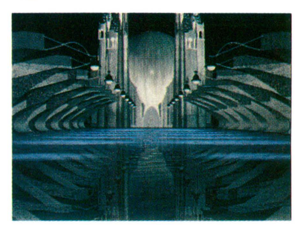


3歳児以上を対象にしたマルチメディア学習ソフトの3作目。「ちびっこでぱーと」「ちびっこ123」など，5種類のジャンルの多彩なミニゲームにより，楽しみながら基礎学力をつけることができる。

アフターケア

イエローブリックロード

1/8 ■シナジー幾何学 ■AVG ■3,200円(税込) ■CD-ROM



「オズの魔法使い」をモチーフにしたAVG。画面の映像をクリックして進むインタラクティブ・モードと，動画によるムービー・モード，3Dアクションが展開されるバトルモードの3種が楽しめる。

Windows3.1新作発売予定表

システムソフトの人気SLGシリーズ最新作『大戦略Ｖ』と光栄『三國志英傑伝』の続編にあたる『三國志孔明伝』がWinで登場する。ファミリーソフトはPSで発売したAVG『メタモル・パニック』を移植。

▼Windows3.1

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月予定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
2月21日	★ウキウキ釣り天国〜幻の天狗池	フィッシング	テイチク	5,800円
2月下旬	「占都物語」その1	占い	アリアドネ メディア	5,800円
	デスクトップ・プリティ :制服向上委員会vol.1(仮)	AVG	広美	6,800円
2月予定	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	〈込〉8,800円
冬頃予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
3月1日	ドラクロワ〜モロッコの旅	データベース	NECインターチャネル	9,800円
3月8日	ジャングルゲーム	SLG	WittyWolf	6,200円
	★大戦略V	SLG	システムソフト	12,800円
3月13日	★ウルトラマンとえいごではなそう	教育	MIZUKI	6,500円
3月下旬	アイドル防衛隊ハミングバード データベース(仮)	データベース	広美	7,800円
	デスクトップ・プリティ :制服向上委員会vol.2(仮)	AVG	広美	6,800円
3月予定	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★KAERUMAN	エンターテインメント	NECインターチャネル	6,800円
	アイドル雀士スーチーパイSpecial	麻雀	ビング	7,800円
	★三國志孔明伝	RPG	光栄	12,800円
春頃予定	ウイニングポスト2 Plus	競馬SLG	光栄	12,800円
	三國志V	SLG	光栄	14,800円
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
	ヘル日本語版	AVG	ナムコ	(予)8,800円
夏頃予定	★マルチメディア人体	教育	NECインターチャネル	未定
96年予定	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定
未定	ジャングルマスター for Windows	SLG	ありがた屋	9,700円
	ジグソーワールド フォー・チルドレン	パズル	ウィズ	未定
	海をこえたら	パズル	WittyWolf	未定
	ぷるんぱのパレット	その他	WittyWolf	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	卒業R〜グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	メルクリウスプリティ for Windows	SLG	NECインターチャネル	未定
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	囲碁ワープロ(仮)	囲碁	G.A.M.	12,800円
	ファーランドストーリー スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	TGL	未定
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
	ぼのセーバー	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	未定
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	(予)14,800円
	ブレイン・ビルダー for Windows	教育	ライテックス	未定

▼Windows3.1/Windows95両対応

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月26日	★危険な曲線	スクリーンセーバー	ウェップシステム	5,800円
	★バイクと美女	スクリーンセーバー	ウェップシステム	5,800円
2月予定	★WIN将棋	将棋	ウィズ	未定
3月8日	バイオ・バトラー	SLG	日本ビクター	12,800円
3月15日	もんじゃVol.1	教育	コデュー・コンピュータ	8,800円
3月22日	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	(予)11,800円
3月上旬	★バーチャリウム'THE FISH'	エンターテインメント	光栄	(予)9,800円
3月中旬	★ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ	ゴルフ	アテイン	9,800円
3月下旬	ワルキューレの伝説(外伝)〜ローザの冒険	デジタルコミック	ナムコ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	鉄人リターンズ	3Dアクション	シナジー幾何学	未定
3月予定	声優監督シミュレーション スタンバイSAY YOU!	SLG	ヒューマン	未定
	★銀河英雄伝説スクリーンセーバー Vol.2 for Windows	スクリーンセーバー	ボーステック	5,800円
	ウルトラマンスクリーンセーバーWin	スクリーンセーバー	マックザウルス	未定
4月19日	パワークライム	SLG	ケイエスエス	11,400円
4月25日	シバー	AVG	シエラ・パイオニア	(予)9,800円
4月上旬	★メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	AVG	ファミリーソフト	未定
5月24日	Rema	AVG	ケイエスエス	11,400円
5月予定	★うさぎなパニックシリーズ(仮)	ARPG	日本ソフテック	未定
春頃予定	ミュージックアイランド ヨハン=シュトラウス「美しく青きドナウ」	エンターテインメント	オラシオン	未定
	アクアゾーン for Windows (Ver1.5 CD-ROM)	SLG	9003inc.	未定
	アマランスKH for Windows	SLG	風雅システム	未定
96年予定	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	信光の勝馬道場Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
未定	アマランスIV for Windows	RPG	風雅システム	未定

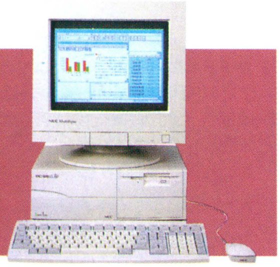
▼ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月1日	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM 2 〜こんどはRPG(笑)だってよ!(仮)	データベース	パイオニアLDC	7,800円
3月15日	草彅琢仁CD-ROM画集「草彅琢仁漂泊の記憶 風のゆくえ」	画集	ガイナックス	9,800円
3月下旬	★ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	未定
	★レベルアサルトII日本語版	3Dシューティング	マイクロマウス	未定
3月予定	クイズ!カスティアの剣(仮)	クイズ	インフィニシス	(予)7,800円
5月予定	★ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	ダットジャパン販売	(予)6,800円
96年予定	CD-ROM画集・唯登詩樹	画集	ガイナックス	未定
未定	ポップアップ・メーカー(仮)	エンターテインメント	アスク	未定
	★チリチリらんど世界編	教育	NECインターチャネル	8,800円
	イエローブリックロード2	AVG	シナジー幾何学	(予)5,800円
	ゴジラ〜ムービースタジオツアー	エンターテインメント	東宝	(予)8,800円

▼Windows95対応ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	マンガCD-ROM倶楽部Vol.②「紫電改のタカ」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	2,900円
3月7日	グリーン Colors of GREEN	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	ブルー Colors of BLUE	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	レッド Colors of RED	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
3月21日	アナトミックドール	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	大地の輝き〜幻想の富良野	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
4月4日	夢の車窓から〜世界鉄道旅行Vol.2	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
96年予定	スヌーピー・スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	アネックス	7,800円
未定	マンガCD-ROM倶楽部Vol.③「佐武と市 捕物控」石ノ森章太郎	エンターテインメント	ゲームバンク	2,900円

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版(誠和システムズ)2月上旬→3月●1分でできるステレオグラムとスクリーンセーバー(バンタンインターナショナル)未定●スライドショー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●バーンズコレクション(バンタンインターナショナル)12月下旬→2月下旬●ナポレオン〜皇帝の謎(NECインターチャネル)11月25日→3月1日●キッズ・ボックス(アスク)12月2日→12月23日●キングスクエストVIIver2.0(シエラ・パイオニア)1月25日→3月8日●秋山 仁の数学ミステリー・秘宝"インドの炎"を死守せよ!(富士通パレックス)12月8日→12月22日●ザ・マスターズ(TBS)1月→2月
■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●星の王子さまスクリーンセーバー(システムソフト)未定●バーンサイクル(ITOCHU)9,800円→7,800円●マンガCD-ROM倶楽部Vol.①「雲にのる」本宮ひろ志(ゲームバンク)12月20日/5,800円→2月/2,900円●リーエレクトJFK〜ケネディは生きていた!?(バンダイビジュアル)12月18日→1月25日



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

大満腹

おなじみ『ディスクステーション』，CD-ROMで登場！

最近のゲームというと，やれディスク10枚組だの，CD-ROM3枚の動画1時間ぶんだの，とにかく大容量を誇りがちだ。いわゆる「大作志向」というやつだけれど，その点『ディスクステーション』は大きくちがっている。とにかく気軽に楽しめる短編ゲームを集めたこのシリーズは，1本あたりのプログラム容量がフロッピー1枚前後，定価で割ってみても1本数百円ほど。この9号からCD-ROMに変わったけれど，その軽さと独特のノリはそのままにゲームが前号比2本増だ。

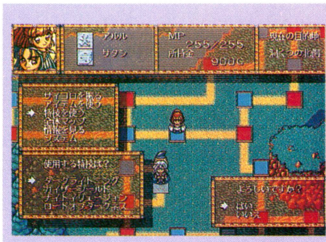
マルチメディアの流行のなか，どうも「すごいソフト」を求めがちになるけれど，気楽に遊べるゲームはそれとは別次元で必要なもの。『ディスクステーション』で遊んで，そのことを思いだそう。

なお今回の収録作は，魔導四五六(すごろく)/デビルフォースII/せらだま/あっぷるソース14森のクリスマス/いもほり2/なぞぷよ/GA・GA・GAスプリント/大満腹王/影虎・哲也のおまけコーナーの全9コーナーだ。　(煌竜)

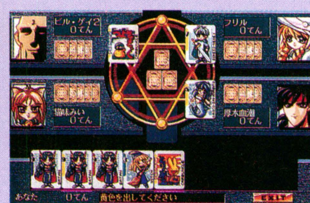


ディスクステーション9号
■コンパイル　■ディスクマガジン
■1,980円（税込）　■発売中

コンパイルの名物・名作ゲームの数々



▲「魔導四五六」。『ぷよぷよ』でおなじみ『魔導物語』キャラによるスゴロク



◀「いもほり2」はトランプのページワンに似たゲーム



◀こちらは「あっぷるそーす14 森のクリスマス」



▲コンピュータの3人と競って王様を満腹にさせるカードゲーム「大満腹王」。ライト感覚がグー

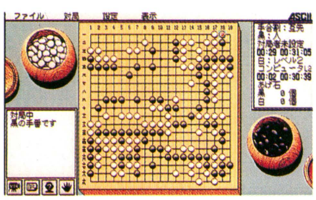
今月の新作

年末商戦と年度末にはさまれ，発売本数はやや減少気味だ。そのなかでなんとなく気になるのが，システムソフトの2作品。『チューンド・ハート』はアニメ風ビジュアルやイベントを本格的に取り入れた作品。同社お得意の硬派SLGシーンとうまく同居するかどうかが見ものだ。『フィニッシュホールド2 TAG』はプロレス＆格闘技ファンは要チェック。

PC-9801／21用

囲碁IV

2/16　■アスキー　■囲碁
■14,800円　■CD-ROM



プルダウン形式による簡易な操作系と，強力な思考ルーチンを持った対局囲碁ソフト。コンピュータの思考レベルは3種類で，置き碁やヒント機能，棋譜整理機能，通信対戦機能などが付属している。

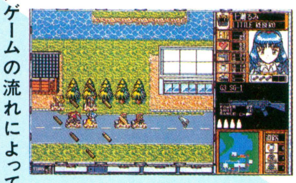
ハードディスク専用

チューンド・ハート

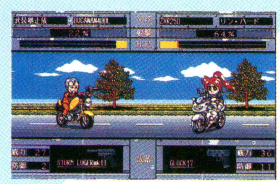
2/23　■システムソフト　■SLG
■10,800円　■3.5'2HD



バイクや車で凶悪犯罪に立ち向かう5人の少女たちを主人公にした戦術級SLG。キャラクター・デザインをアニメーターのKAZUKI氏が担当，ビジュアル面やイベントに力を入れている。



▶ゲームの流れによっては，恋愛イベントが発生することもあるとか

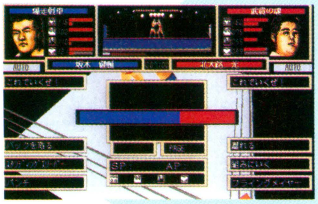


◀戦闘シーンは，システムソフトお得意の交互ターン制になっている

PC-9801／21用，ハードディスク専用

フィニッシュホールド2 TAG

2/23　■システムソフト　■SLG
■10,800円(予価)　■3.5'2HD,CD-ROM



同名のプロレスSLGシリーズの第2弾。八つのプロレス団体のいずれかのトップ・レスラーとなり，3年間に大会場を満員にし，観客を熱狂させるのが目的。新たに「タッグマッチ」が導入された。



▶新技「ノーザンライトボム」など，技の種類は200以上に増加

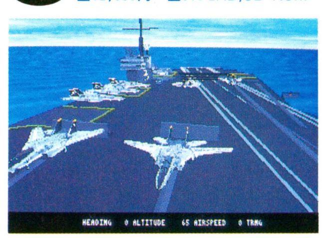


◀技のポリゴン表示や実況中継などの演出面も，より強化されている

PC-9821用

F-14フリートディフェンダー

2/下　■スペクトラムホロバイトジャパン　■フライトSLG
■12,800円　■3.5'2HD,CD-ROM



[海外から移植]戦闘機F-14の飛行を，発艦から任務遂行，空母への着艦まで，美麗なグラフィックで再現するフライトシミュレータ。Su-27など，登場する敵機の動きは人工知能により制御される。

TAKERU

EXCITINGみるく　第1話

2/1　■サイレンス　■AVG
■1,500円(税込)　■5,3.5'2HD



同社『宝魔ハンター・ライム』につづく廉価版AVGの第2弾。現代の女子高生「くるみ」と身体を共有することになった，未来のタイムパトローラー「みるく」の周囲の騒動を描く。月刊で発売予定。

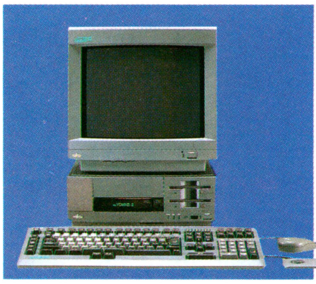
DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

ケイエスエスから新作が大量に発表された。サバイバルSLG『無人島物語』の第3弾は，これまでの無人島での生活という設定を一新，文明崩壊後の世界が舞台になっている。『クラシックロード4』は3月発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
2月16日	太平洋の嵐2／シナリオ集	シナリオ集	G.A.M.	3,800円
2月下旬	★スーパー野球道リミテッド	野球	毎日コミュニケーションズ	〈込〉7,800円
2月予定	★(財)日本棋院　棋譜データベース	データベース	エマテック	70,000円
3月1日	魔法少女プリティサミー後編(※○+)	AVG	AICスピリッツ	10,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
3月8日	U.S.ネイビーファイターズ ゴールド(○=)	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	クラシックロード4(※)	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	11,800円
3月9日	デュエルサクセション(+)	SLG	クレソフト	9,800円
3月15日	メタ女～府立メタトポロジー大学付属女子校SP(+)	SLG	ANJIN	9,800円
	★ウェディングピーチ(※)	AVG	ケイエスエス	11,400円
	★無人島物語3(※)	SLG	ケイエスエス	11,400円
3月22日	システムショック(○=)	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
3月29日	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
3月予定	偽典・女神転生～東京黙示録(※+)	RPG	アスキー	12,800円
	提督の決断III	SLG	光栄	14,800円
	神秘の世界エルハザード	AVG	パイオニアLDC	未定
4月1日	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
4月19日	★ドラゴンロアー(○)	AVG	ケイエスエス	未定
4月下旬	ハープーン2アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	14,800円
4月予定	マジックカーペットDX(○=)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	ディスクステーション10号(○+)	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
5月17日	★ロボットシミュレーション(仮)	SLG	ケイエスエス	11,400円
春頃予定	レッスルエンジェルスV3(=)	プロレスSLG	ケイエスエス	(予)9,800円
	アドヴァンスド パワードール2(※)	SLG	工画堂スタジオ	9,000円
	英雄伝説IV(仮)(=)	RPG	日本ファルコム	未定
6月予定	ラストガーディアン2～黄泉の封印(仮)	SLG	ANJIN	未定
96年予定	時の伝説～フィアナの聖少女	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
未定	パチンコパッケージ＃2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	平家物語	SLG	クレソフト	未定
	エメラルドドラゴン外伝イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘!日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予)8,800円
	クイーンズフォレスト	AVG	TAKERU	〈込〉2,900円
未定	スーパー野球道2・95年度開幕データ集	データ集	TAKERU	未定
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	ライト＆スモールズ	カードゲーム	TAKERU	〈込〉1,500円
	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	未定
	開発コードネームVT(仮)(=)	ARPG	日本ファルコム	未定
	時のはざまに(仮)	AVG	パンドラボックス	未定
	チェック・シックス3(仮)(+)	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
3月15日	レジェンド・オブ・キランディア3(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
3月22日	アイアンアサルト(○)	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
春頃予定	1942:ザ・パシフィック・エア・ウォー	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	12,800円
	アリーナ～カオスの杖(※)	RPG	ビング総研	12,800円
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定
	ゴルフ・リンクス・チャンピオンコースVOL.5	データ集	サイベル	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●New碁キチくん(G.A.M.)[PC-9821]96年●ディエス・イレ(ファミリーソフト)2月上旬→2月9日●忘れえぬ炎(遊演体)3月8日●ジェット・ストリーム(ダットジャパン販売)春頃→3月上旬●ウイニングポスト2Plus(光栄)12月→12月22日●TFX(イマジニア)1月12日→2月9日●家康戦旗(龍[RON]／イマジニア)1月中旬→1月19日●エーゲ海の雫(イリュージョンコア)1月→3月16日●ノクトロポリス(エレクトロニック・アーツ・ビクター)1月19日→3月8日●軍事資料データベース①第二次世界大戦・太平洋編(ジェネラル・サポート)1月26日→3月1日(HD専用)●ブラックソーン日本語版(マイクロマウス)1月→1月下旬

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(++)……CPU486以上／(▲)……256色専用／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作



FM TOWNSシリーズ

FM TOWNS SERIES

希望を捨てるな!

ついに今月発売されるソフトがナシとなってしまったTOWNSだが，新作発売予定表にはまだまだビッグ・タイトルが並んでいる。TOWNSユーザーよ，希望を捨てるな！　さてその予定ソフトたちだが，まず近々発売されるのが，TAKERUのコメディ・タッチのデジタルコミックAVG『EXCITINGみるく』。年内予定の『太平洋の嵐2』は太平洋戦争がテーマの戦略級SLG。補給面の重視が特徴的だ。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

先月から大きな変動はない。『みるく』が延びたくらいか?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼FM TOWNS専用(マーティー対応未定のものを含む)				
3月予定	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
4月予定	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	ゴルフ・リンクス・チャンピオンコースVOL.5	データ集	サイベル	未定
	麻雀悟空　天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	8,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典　新装版	囲碁	電脳商会	19,800円
	レベル・アサルト	シューティング	ビクターエンタテインメント	12,800円
▼FM TOWNS／マーティー両対応				
3月予定	アイドル雀士スーチーパイSpecial	麻雀	ビング	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G.A.M.)12月→96年●キティタウンのなかまたち　たのしいせいかつか(富士通パレックス)未定●メンゾベランザン～闇の紋章(ケイエスエス)11,400円→12,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作



X68000シリーズ

X68000 SERIES

『EXCITINGみるく』がもうじき発売。アニメーションがウリの一つであるこの作品は，X68K向きといえるのではなかろうか。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
3月予定	EXCITINGみるく第1話／AVG／TAKERU／〈込〉1,500円
4月予定	EXCITINGみるく第2話／AVG／TAKERU／〈込〉1,500円
未定	麻雀悟空 天竺／麻雀／シャノアール／9,800円
未定	あにまーじゃんX／麻雀／ソニア／9,800円
未定	プリンセスメーカー1／SLG／ニュー／14,800円



OS/2 WARP

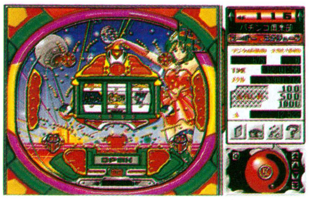
OS/2 WARP

IBMから発売されているオペレーション・システム「OS/2 WARP」に，初のゲームソフトが登場したので紹介しておこう。

アフターケア

パチンコ倶楽部

1／10　■I.S.C.　■パチンコ　■8,000円　■CD-ROM



［Windowsから移植］10種類のパチンコ台をシミュレートしたパチンコ・ゲーム。好きな台を選んでスタートし，5階建てのパチンコビルの制覇をめざす。OS/2版ではボーナス画面が描きなおされた。



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

いっきにトップにおどりでた『マラソン2』は，ひさびさに息の長いヒットとなりそうな気配。『森高千里』も入荷したハシから売れていき，とにかく人気が高い。

順位		タイトル
1	初登場	マラソン2〜デュランダル ●アテイン ●3Dシューティング ●オープンプライス
2	初登場	森高千里「渡良瀬橋」 ●東芝EMI ●エンターテインメント ●4,900円
3	前1位	タワーCD　クリスマスディスク ●オープンブック ●ユーティリティ ●オープンプライス
4	前4位	タワーver1.2J+攻略本付 ●オープンブック ●SLG ●10,800円
5	前2位	レーシングデイズ ●メディアネットワーク ●レーシング ●8,800円
6	初登場	コマンチ　マック日本語版 ●マイクロマウス ●フライトSLG ●9,800円
7	初登場	レベルアサルトII(日本語マニュアル付) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
8	前7位	INFO MAC VOL.6 ●パシフィックハイテック ●オムニバス ●3,800円(込)
9	前9位	アクアゾーンver1.5コンパクト版 ●9003inc. ●SLG ●5,800円
10	初登場	大戦略 for Macintosh ●システムソフト ●SLG ●9,800円

ランキング協力：ソフマップ

タブーに挑戦　遺伝子操作&育成シミュレーションが登場

日本ビクターから，冒険的なゲームが発売される。宇宙コロニー内で生物の遺伝子を操作し，そいつを調教して闘わせるという，その名も『バイオバトラー』だ。世紀末，地球は環境破壊で壊滅し，宇宙へ逃げた人類の退廃的で残酷な遊戯がそれなのだという。

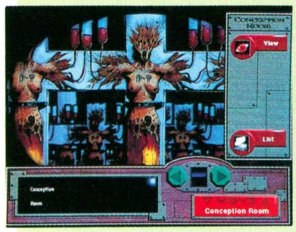
プレイヤーには，クローン製造，自然交配，塩基の組み換えまでが許されており，ひたすら強いDNAを開発することが目的になっている。目指すは全バトルフィールドの制覇。創った人口生命体のデータは，ディスクや通信で交換・戦闘が可能だ。キャラクター・デザインは，サイバーパンク界では知る人ぞ知るトニーたけざき。なおWindows版も発売される。(藪良小路)



バイオバトラー
■日本ビクター　■SLG
■12,800円　■3月8日発売予定



▲最強生命体を作るため，気温や天候，与えるエサまでこまかい配慮が必要だ



◀人間の根底にある禁断の部分を，素手で触れている感触



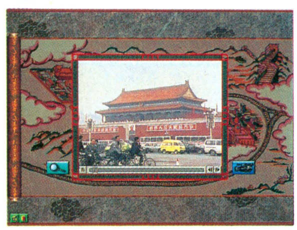
▲コロニーの選択しだいで，手に入る生命体の傾向も大きくちがってくる

今月の新作

子どもから大人までが楽しめる教育的なゲームが多い今月。春から進級進学をひかえているようなら，家族のだんらんの一つに取り入れてはいかがなものか。『卒業R』はオーディション選考した5人の女性の実写映像を採用しただけでなく，それを最大限に活かせるようなイベントを用意。5人の感情をちょっとしたしぐさで表現するなどの工夫が見られる。

世界の車窓から[2]中国編〜シルクロードを行く鉄道の旅

2/2　■富士通パレックス　■エンターテインメント　■6,800円　■CD-ROM



[Windowsから移植] 北京からウルムチまでの3,774kmを，列車からの視点だけでなく，その地域の人々の暮らしぶりや名所をまじえて描いている。シルクロードに関するデータも豊富に収録。

ボルテックス

2/16　■ナムコ　■AVG　■9,800円　■CD-ROM(3枚組)



[海外から移植] 前作『クァンタムゲートⅠ』の続編。総収録時間3時間の映像で物語がくり広げられる。感情アイコンによってプレイヤーが主人公の心理を変化させるなどして，物語が分岐していく。

ロードランナー　オンライン

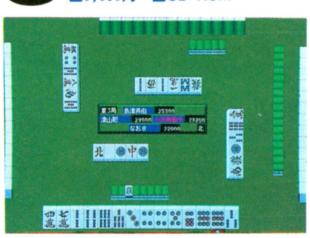
2/23　■シエラ・パイオニア　■アクションパズル　■7,800円　■CD-ROM



[海外から移植] 不朽の名作アクションパズルが，全ステージを刷新しての登場。基本ルールは同じだが，トラップと武器が増え，モデムをつなげれば通信による協力プレイも可能になっている。

雀豪4 for Macintosh

2/23　■ビクターエンタテインメント　■麻雀　■9,800円　■CD-ROM



[PC-98から移植] 8年の実績をもつ本格派麻雀ソフト。イカサマをまったく排除したアルゴリズムで，実戦に近いゲームが楽しめる。サンプリング機能を使えば，人間の打ち筋をまねられる。

卒業R〜グラデュエーションリアル

2/25　■バンダイビジュアル　■SLG　■8,800円　■CD-ROM



話題の育成SLGが実写映像でリニューアル。特設プールでの水泳指導や，初もうでにて晴着姿が見られるなど，新要素が追加された。主人公である教師の個性もこまかく設定できるようになっている。

世界名作劇場　小さな森のあるふぁべとしょかん

2/25　■バンダイビジュアル　■教育　■7,800円　■CD-ROM



世界名作劇場に登場したトム・ソーヤやジャッキーたちと，楽しみながら英単語の学習ができる。声は日高のり子，岡本麻弥による録りおろし。物語中ではクイズや迷路などで遊ぶこともできる。

フレディ・フィッシュ「海草の種」紛失事件!

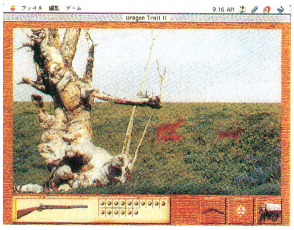
2／上 ■メディアヴィジョン ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 何者かに盗まれた海草の種をさがすため、小さな魚のフレディとルーサーが旅にでるAVG。海の知識を覚えられるだけでなく、会話を切り替えることで英語の学習も可能になっている。

オレゴントレイル2

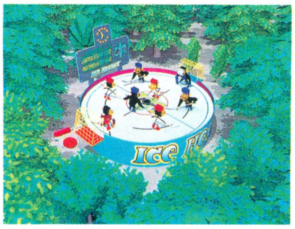
2／上 ■メディアヴィジョン ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] アメリカ開拓時代を舞台に、きびしい自然の中を目的地へと旅する。職業や幌馬車、季節の選択により必要とされる決断も変化していく。米国では200万枚を売ったベストセラー。

ジャングルパーク

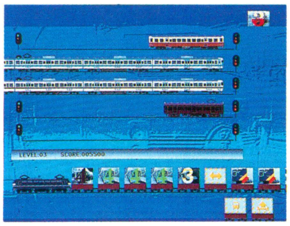
2／下 ■デジタローグ ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



マルチメディアグランプリ受賞作家・松本弦人のこだわりの最新作。小島で暮らしていたサルが、野球盤やZゲージなど、20もの世界のオモチャを集めたアミューズメント・パークに迷い込む。

Macモハ

2月 ■インフィニシス ■パズル ■8,800円(予価) ■CD-ROM



鉄道ファンでなくとも楽しめるパズルゲーム。パズルをクリアすると、日本各地を走る100種類以上もの列車をあつかった動画や画像データを、くわしい解説つきで見ることができる。

おへそってなあに?

2月 ■マルチソフト ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] マウスで画面内をクリックするだけで,「どうしておなかがすくの?」といった素朴な疑問にこたえてくれる教育ソフト。多彩なミニゲームや物語も用意されている。

アフターケア

ポーリーマウスの大冒険・動物編

12／22 ■ビッグ ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 未来に高度な文明を築いたネズミの一族ポーリーマウス。その優等生ポポが、4,800年前の地上の動物をタイムマシンで訪れる形式で進行する教育ソフト。収録動物は110種以上。

アフターケア

AKUNTA～失われた夜を探して

12／23 ■UBIソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

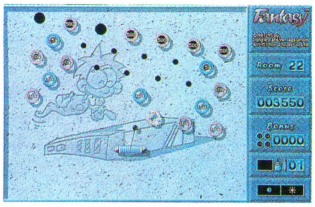


[海外から移植] マウスで画面内をクリックして反応を楽しむインタラクティブ・ファンタジー。日・英・仏・独・伊の5か国語に対応し,個性的なアニメ調のグラフィックと音楽を楽しめる。

アフターケア

ファンタジー日本語版

1／下 ■マイクロマウス ■パズル ■7,800円 ■CD-ROM



[海外から移植]『オキシッド』作者のデザインによるパズル。ゴム,スプリングなどのオブジェクトに加え,重力,摩擦,ジェット気流などの要素を活用し,50段階にものぼるレベルをクリアする。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

『マルチメディア人体』は,NHKスペシャル「驚異の小宇宙・人体」をベースにしたエデュテイメント。光栄からは『三國志』『信長の野望』のリメイク版が移植される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月25日	ウルトラマンスクリーンセーバー VOL. 3	スクリーンセーバー	マックザウルス	5,800円
2月下旬	「占都物語」その1	占い	アリアドネ メディア	5,800円
	★インディジョーンズ アトランティスの秘宝 日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
	★フルスロットル日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
2月予定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
冬頃予定	Full Tilt! 3Dピンボール	ピンボール	ナユタ	(予)9,800円
3月8日	★プリンセスメーカースクリーンセーバー お父さんの日記帳	スクリーンセーバー	ガイナックス	7,800円
	バイオ・バトラー	SLG	日本ビクター	12,800円
3月13日	★ウルトラマンとえいごではなそう	教育	MIZUKI	6,500円
3月15日	雀道II for Macintosh	麻雀	システムソフト	9,800円
3月22日	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	(予)11,800円
3月上旬	★マルチメディア人体	教育	NECインターチャネル	未定
3月予定	★けろけろけろっぴ	エンターテインメント	アネックス	未定
	★ハローキティデラックス	教育	アネックス	未定
	★究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	2,480円
	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
4月25日	シバー	AVG	シエラ・パイオニア	(予)9,800円
4月予定	★フェリックス・ザ・キャット	エンターテインメント	アネックス	未定
	★ドッグズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
5月5日	リップス・ザ・エージェント#2 ～ショーほど過酷な商売はない	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
5月25日	キングスクエストVIIVer.2.0	AVG	シエラ・パイオニア	(予)9,800円
春頃予定	ウイニングポスト2 Plus	競馬SLG	光栄	12,800円
	三國志V	SLG	光栄	14,800円
	★三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	★信長の野望リターンズ	SLG	光栄	5,800円
6月予定	★キャッツ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	(予)3,800円
7月5日	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	★ハート・オブ・ダークネス	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	9,800円
未定	リトル・ポップアップ・コンピューター(仮)	教育	アスク	未定
	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク3	AVG	エーエムティーサヴァン	10,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	リスニング・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
	ワード・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュII	教育	eigo Media	6,950円
	もっともっとインクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリー VOL. 1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	未定
	MEMORIES デジタル・ライブラリー VOL. 2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	未定
	MEMORIES デジタル・ライブラリー VOL. 3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	未定
	サイレント・メビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	未定
	スカル・クラッカー	アクション	バンダイビジュアル	未定
	スペルグラム	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ダスト	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
	覇王大系リューナイト(仮)	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	(予)14,800円
	ドラクロワ～モロッコの旅	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●トランスポートタイクーン完全日本語版(ITOCHU)1月→3月●ブローンアウェイ(マルチソフト)3月●スライドシュー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●ヘル日本語版(ナムコ)12月8日→2月●スーパーウイングコマンダー(エレクトロニック・アーツ・ビクター)1月19日→3月15日●どこがちがうの?(オーバーライズ)12月下旬→12月23日●ストリートファイターZERO完全データファイル(カプコン)12月下旬→12月28日●ヘル日本語版(ナムコ)2月→2月下旬●アル・アンサー・ジュニア アーケード・レーシング日本語版(ハイパークラフト)12月中旬→12月21日●ブラックソーン日本語版(マイクロマウス)1月→3月上旬●ザ・マスターズ(TBS)1月→2月●バーンズコレクション(バンタンインターナショナル)1月→2月下旬



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

壮絶なる年末商戦の結果，トップを獲得したのは『フライト・ショップ』。これからの注目作は『TFX EF2000』『インディカーレーシングII』あたりか。

順位	前回	タイトル
1	↑前3位	フライト・ショップ (FLIGHT SHOP) ●バオ ●データ集
2	前1位	レベルアサルトII (REBEL ASSAULT II) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
3	初登場	FIFA サッカー'96 (FIFA SOCCER'96) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●サッカー ●6,800円
4	前4位	TFX EF2000 (TFX EF2000) ●オーシャン ●フライトSLG
5	初登場	THE HIVE WAR ●ケイエスエス ●3Dシューティング ●11,400円
6	前6位	MSフライトシミュレータVer.5.1CD (MSFS Ver.5.1) ●マイクロソフト ●フライトSLG
7	初登場	タイ・ファイター コレクターズCD (TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
8	前7位	スクリーマー (SCREAMER) ●ヴァージンインタラクティブ ●レーシング ●8,800円
9	前2位	ニード・フォー・スピード (THE NEED FOR SPEED) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●レーシング ●6,800円
10	初登場	インディカーレーシングII (INDYCAR RACING II) ●ヴァージンインタラクティブ ●レーシング ●8,800円

※カッコで英字タイトルがあるものは英語版，そのうち値段があるものはメーカーによる輸入版，ないものは直輸入版です。

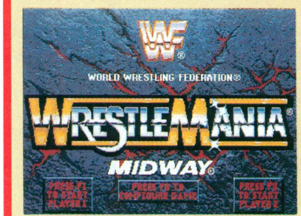
月に20枚

WWFが日本にやってきた！

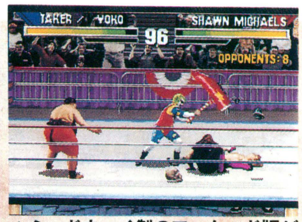
対戦格闘ゲームが人気なのは日本だけじゃなく，海の向こうでも同じ。ショーアップ・プロレスと名高いWWFの対戦格闘がDOS／Vパソコンにも登場したのだ。

プロレスなので，ジャンプや飛び道具はなく，フル・コンタクトの闘いが前提となっているが，各レスラーは必殺技を持っており，かなりハデな試合がディスプレイ上でサクレツするぞ。

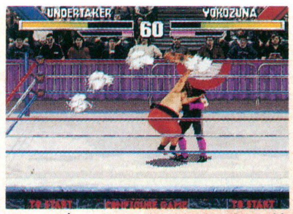
注目したいのは演出やテンポの良さ。さすがメイド・イン・アメリカってカンジ。（安部理一郎）



WWFレッスルマニア
■アクレイムエンタテインメント
■対戦格闘　■5,980円(参考価格)
※直輸入版



▲ミッドウェイ製のアーケード版がオリジナル。多機種に移植された



▲アンダーテイカーVSヨコヅナ。棺桶はでてこないみたいだ。残念



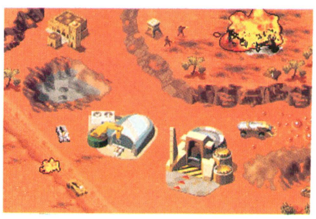
▲システムは『マッ○ルボ○ー』ソックリ……

日本語版新作

歓送迎会でサイフがさびしくなる季節だけど，ソフトを買うお金はべつのところに残しておこうね。『11th』はCD4枚，『C&C』は2枚組なので，得した気分になれるかも。

コマンド・アンド・コンカー

2／16　■ビクターエンタテインメント　■SLG
■12,800円　■CD-ROM(2枚組)



［海外から移植］超金属ティベリウムをめぐって，全世界を巻き込む戦いがはじまった。プレイヤーは人道的，恐怖支配どちらかの軍隊と同盟を結び，敵軍を壊滅する。完全吹き替えによる日本語版。

TFXユーロファイター2000

2／16　■イマジニア　■フライトSLG
■12,800円　■CD-ROM





▶同機の実機パイロットのトレーニング用教材として用いられるほど実戦的



◀戦闘機の開発元、エアロスペース社の完全監修を受けている。通信対戦も可能

［海外から移植］欧州で30万本以上のセールスを記録した傑作フライト・シミュレーション。NATOが1999年から投入する，次期主力戦闘機Eurofighter2000を，現代最高レベルのCG技術で再現した。

ハープーン2アルティメット

2／下　■イマジニア　■SLG
■14,800円　■CD-ROM



［海外から移植］米国の国防関係公開資料をもとに作成された，現代海戦シミュレーション。日本語化にあたり，270ページにおよぶマニュアルの完全日本語版が添付されるほか，不安定部分の修正も。

イレブンスアワー

2／23　■ビクターエンタテインメント　■AVG
■13,800円　■CD-ROM(4枚組)

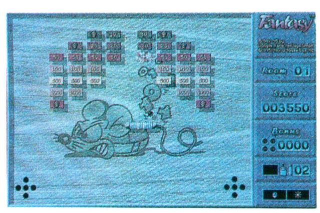


［海外から移植］全米で大ヒットしたサイコホラーAVG『7th Guest』の続編。同僚であり恋人のロビンを救出するため，新聞記者のカール・デニングは呪われた館で数々のパズルに立ち向かう。

アフターケア

ファンタジー日本語版

1／下　■マイクロマウス　■パズル
■7,800円　■CD-ROM

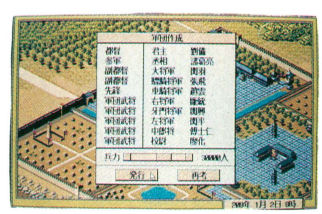


［海外から移植］『オキシッド』シリーズの作者によるパズルゲーム。ゴムバンドやバネなどの障害を克服しつつ，50段階ものレベルをクリアする。パステル調の背景が美しい。原題は『BOLO』。

アフターケア

昇龍三國志

1／26　■龍[RON]／イマジニア　■リアルタイムSLG
■9,800円　■3.5'2HD



［PC-98から移植］歴史シミュレーション・ファンにはおなじみの，三國志を舞台にしたリアルタイムSLG。君主，武将，軍師を筆頭に，総勢450人の人物が登場するほか，戦闘ではこまかい指示ができる。

日本語マニュアル付ソフト

ひさびさ復活のこのコーナー。最近は本国で発売されてから，日本語マニュアル付きで発売されるまでのタイムラグがみじかくなっていて，ユーザーにとってはうれしい悲鳴。じつはメーカーや出版社はけっこう悲しい悲鳴をあげてたりするんですが。とにかく，いち早く世界のゲームが自宅で遊べるわけだから，いい世の中になったものです。

エクストリーム・ピンボール (EXTREME PINBALL)

1/19
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■ピンボール
■6,800円　■CD-ROM



『EPIC PINBALL』などで有名なEpic Megagames社の新作ピンボール。収録されている台は四つ，SVGA3画面分のプレイ・フィールドが準備されている。マルチボールが高得点へのカギ。

サイバーメイジ～ダークライト・アウェイキング (CYBERMAGE~DARKLIGHT AWAKENING)

1/26
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■3Dアクション
■6,800円　■CD-ROM



オリジン・システムズがはなつ最新3Dアクション。強力なパワーを発揮できる地球外物質，ダークライト・ジェムを手にした主人公となって，惑星の破壊をもくろむネクロームと戦う。

サイキック・ディテクティブ (PSYCHIC DETECTIVE)

2/2
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■AVG
■6,800円　■CD-ROM(3枚組)



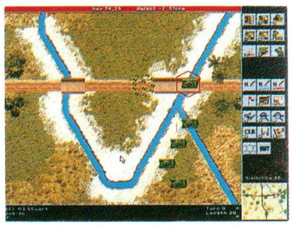
他人の意識に忍び込み，その人の視点で物事を見聞きできる特殊能力を持つ主人公エリックに扮して，殺人事件の調査をするAVG。最近流行の心理描写をふんだんに取り入れている。CD-ROM3枚組。

海外直輸入ソフト

今月は年末のソフト・ラッシュがひと段落したようで，新作輸入ソフトは少ない。というわけで，ふだん紹介できないマイナーなソフトたちを集めてみた。マイナーとはいえ，当たりのソフトが多いぞ。春休み，東京まででてくる予定のある人は，秋葉原・T-ZONEミナミ6F(☎03-3257-2771)で買い込んで帰るのもいいんじゃないかな？

スティール・パンサー (STEEL PANTHERS)

■S.S.I.　■SLG
■5,850円　■CD-ROM



第二次世界大戦中のヨーロッパを舞台とした戦車戦シミュレーション。プレイヤーは1分隊の司令官となり，数々のミッションを遂行する。オマケとして200以上の戦車のCGが添付されている。

WWFレッスルマニア・ジ・アーケードゲーム (WWF WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME)

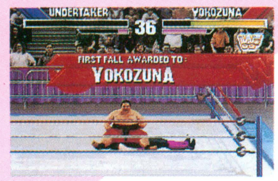
■アクレイムエンタテインメント　■対戦格闘
■5,980円　■CD-ROM



[アーケードから移植]アメリカのプロレス団体WWFを使った対戦格闘ゲーム。日本でもおなじみのバン・バン・ビガロをはじめとしたレスラー8人が登場，画面せましと暴れまわる。Windows95対応。



▶変なピエロ，ドウインクのハッピーハンマー。取り込みレスラーが超リアル



◀連続技もバッチリ収録。演出のタイミングがいいので，テンポよく遊べるぞ

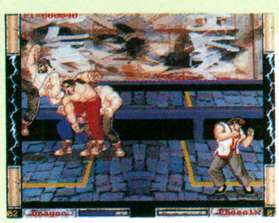
フィストファイト (FISTFIGHT)

■サンスター　■格闘アクション
■3,800円　■CD-ROM





▶どこから見てもアメリカンなゲーム。難易度はお約束のチョイ高めだ

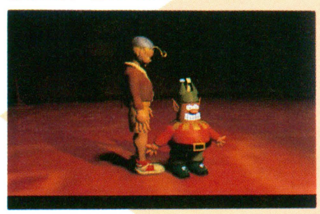


◀ニンジャ・ボーイというアイテムを取ると，なぜか1UPするらしい。うーん

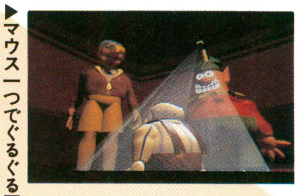
横スクロールの格闘アクション・ゲーム。ドラゴンとフェニックスの力を借りて闘う兄妹，カイとティアを操作して，悪の軍団をたたきつぶす。マーシャルアーツを参考にして作られているらしい。

スパッド! (SPUD!)

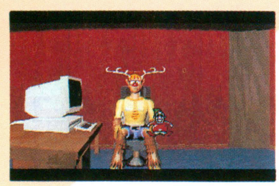
■オルタナティブ・ソフトウェア　■AVG
■5,620円　■CD-ROM



マウス一つで360度自由に移動できるインタラクティブ・アドベンチャー。主人公の少年，スパッドはドクター・チルバーンの世界征服を阻止すべく立ちあがる。内容がわかりやすく，操作感も良好。



▶マウス一つでぐるぐる回る。開始直後はトナカイたちを起こしてまわろう



◀使われる英語は比較的カンタンなものばかり。苦手な人もなんとか聞けるぞ

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

▼日本語版ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月16日	★馬なり1ハロン劇場2	競馬SLG	マイクロビジョン	12,800円
2月下旬	★フルスロットル日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
3月8日	アイアンアサルト	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
3月15日	レジェンド・オブ・キランディア3	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
3月22日	システムショック	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
3月29日	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	9,800円
4月19日	★ドラゴンロアー	AVG	ケイエスエス	未定
4月26日	★バイオフォージ	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	マジックカーペットDX	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
4月予定	★サイベリア2	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★タイムコマンドー	格闘アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
春頃予定	デュエルサクセション	SLG	クレソフト	9,800円
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	ファーストクイーンⅣ	RPG	クレソフト	9,800円
	激闘!欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空　天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	ファーランドストーリー伝記	SLG	TGL	未定
	ドラゴン創世紀	RPG	バショウハウス	未定
	クリーチャーショック	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
	マイクロソフトスペースシミュレータ Version1.0	SLG	マイクロソフト	12,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

「SCREEN TOYS」は，ダイナマイトやスイッチ，便器の形をした外部入力装置を同梱しており，これでスイッチを入れると起動する異色のスクリーン・エンターテインメント。

▼日本語マニュアル付ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月26日	★PGA TOUR96—CHAMPIONSHIP THE LINKS AT SPANISH BAY	データ集	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3,900円
2月中旬	★SCREEN TOYS LATRINA	スクリーンセーバー	トミー	6,800円
	★SCREEN TOYS STITCH	スクリーンセーバー	トミー	6,800円
	★SCREEN TOYS TNT TAD	スクリーンセーバー	トミー	6,800円
3月8日	★WHIPLASH	レーシング	インタープレイ	6,800円
	NBA LIVE96	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
3月20日	DUNGEON KEEPER	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	★MADDEN NFL96	アメフト	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	★X-FIGHTERS	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
4月予定	BIO FORGE PLUS	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円
未定	SUPER-VGA HARRIER	フライトSLG	HAテレコム	9,800/11,800円
	PIZZA TYCOON	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	8,800円
	LANDS OF LORE 2	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	NASCAR TRACKPACK	データ集	ビクターエンタテインメント	5,800円
	RIVERS OF DAWN	AVG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	SCAVENGER	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●メックウォリアー2(アクティビジョン・ジャパン)未定●ハイオクタン(エレクトロニック・アーツ・ビクター)未定●ブラックソーン日本語版(マイクロマウス)1月→2月中旬●メンゾベランザン～闇の紋章(ケイエスエス)11,400円→12,800円●GRAND PRIX2(スペクトラムホロバイトジャパン)2月→2月23日●WING COMMANDERⅣ(エレクトロニック・アーツ・ビクター)1月→3月1日●TOPGUN:FIRE AT WILL(スペクトラムホロバイトジャパン)12月→2月●VIRTUAL KARTS(スペクトラムホロバイトジャパン)12月→12月28日



セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

当然のことながら，今月は『バーチャ2』がトップ。2位に『セガラリー』，3位に『バーチャコップ』と，セガ勢が上位を独占した。しかし9本が新作とはスゴイ。

1 バーチャファイター2
初登場
●セガ
●対戦格闘
●6,800円



2 セガラリー・チャンピオンシップ
初登場
●セガ
●レーシング
●5,800円



3 バーチャコップ
前1位
●セガ
●3Dシューティング
●5,800／7,800円(銃付)



4 真・女神転生　デビルサマナー
初登場
●アトラス
●RPG
●6,800円



5 機動戦士ガンダム
初登場
●バンダイ
●アクション
●6,800円



6 初登場 ダライアス外伝
●タイトー
●シューティング
●5,800円

7 初登場 湾岸デッドヒート
●パック・イン・ビデオ
●レーシング
●6,800円

8 初登場 ガンバード
●アトラス
●シューティング
●5,800円

9 初登場 バーチャファイターCGポートレートシリーズ ウルフ・ホークフィールド～CHAIN REACTION
●セガ
●CG集
●1,280円

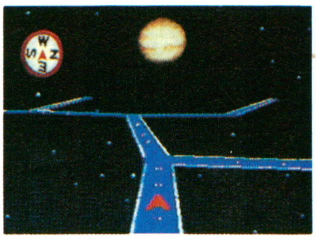
10 初登場 クォ・ヴァディス
●グラムス
●SLG+RPG
●6,800円

道案内サターン　カーナビだってゲームだってコレにおまかせ!

昨年の12月，日立がハイサターンにカーナビ・システムを搭載した「ゲーム&カーナビ　ハイサターン」(型式MMP-1000NV)を発売した。サターンの描画機能を活用したカーナビになっている。

サターン用ソフトや市販のナビ研規格地図ソフトなどが再生可能。さらに独自の「バーチャナビ」というモードも搭載されている。これは，地図CDに記録されている道路情報を利用して，道路網を3Dに描き起こす機能だ。

携帯性を考えて，ボディはサターンよりも薄く，小さくてコンパクトになった。本体に着脱できる別売りの4インチ専用モニターも用意。さらに専用TVチューナーを接続すれば，テレビを見ることもできる。価格は15万円だが，カーナビもサターンもほしい人にはおトクかも。　　（西部雅子）



▲ソフトの道路情報を利用して3D化する機能も持つ。ただし地図ソフトは別売で値段は9,800円ぐらいから

ゲーム&カーナビ
HISATURN
発売元：日立製作所
価格：150,000円
発売中('95年12月6日発売)



▶カーナビ対応という高性能なサターン。写真は，別売りの専用モニターNX-4YD（価格45,000円）を接続したもの

■MMP-1000NVのおもな仕様

CPU	メイン　：SH2（28.6MHz，25MIPS）×2 サウンド：68EC000（11.3MHz）
メモリ	ワークRAM：16ビット，ビデオRAM：12Mビット， サウンドRAM：4Mビット，CDバッファRAM：4Mビット， IPL ROM：4Mビット，バックアップRAM：256Kビット
グラフィック	解像度　：320×224ドット他 同時発色数　：1677万色以上 パレット発色：2048／1024色 スプライト　：拡大縮小，回転，変形スプライト
スクロール	最大5面 XYスクロール面：4面，回転スクロール面：2面，拡大縮小面：2面， ウィンドウ面：2面，特殊機能：横ラインスクロール， 縦セルスクロール，拡大縮小
CG性能	ポリゴン　専用ハードウェア搭載 特殊機能：ワイヤーフレーム，フラットシェーディング， グーロシェーディング
サウンド	PCM音源または32CH（量子化数16ビット，サンプリングFM音源 周波数MAX44.1KHz），オーディオDSP搭載
その他	CDドライブ　インテリジェント倍速CDドライブ
使用電源	AC100V±10%　50／60Hz，DC12Vマイナスアース
消費電力	約15W（本体のみ動作時），約22W（NX-4YD接続時）
外形寸法	252（幅）×214（奥行）×57（高）mm
質量	約1.9Kg
付属品	コントロールパッド×1，ステレオAVケーブル，リチウム電池， GPSアンテナ，カーアダプター，ACアダプター他

一人二役　ひとつで2枚分の機能を搭載したスグレモノ

サターンに装着するだけでビデオCDとフォトCDの両方が再生可能な「ツインオペレーターRG-VC2」が，日本ビクターから昨年12月1日に発売されたぞ。ビデオCDとしてはプレイバックコントロールなどに対応のほか，新たにプログラム再生が搭載されている。いっぽうフォトCDとしてはポートフォリオ対応なので，音楽やナレーションにあわせた写真の再生が可能になっているのだ。



フォトCDオペレーター
◀価格3,800円（税別）で，セガより発売中

＋



ビデオCDデコーダー
▶価格19,800円（税別）で，こちらは日本ビクターより発売中

→

ツインオペレーター



▲価格21,000円(税別)。二つの機能を合わせ持った便利な機器だ

緊急発売 通信対戦ケーブル対応ソフトがリバーヒルソフトから登場!!

ユーモアたっぷりのキャラたちがくり広げる，リバーヒルソフトのハイパー3D対戦バトル『ゲボッカーズ』に，対戦ケーブルを同梱した限定パックが発売されるぞ。

この『ゲボッカーズ』は，3D空間を舞台にした爽快感あふれるシューティング。対戦格闘のようにコマンドを入力することによって攻撃するシステムになっている。キャラは全部で9体で，攻撃方法もキャラによってまちまちだ。ちなみにキャラ・デザイン，ムービー制作はDOBの重藤賢一氏。

もちろんひとりでプレイするのも楽しいけど，なんといっても対戦がアツいのだ。横長画面で楽しむ2分割モードのほかに，限定版に同梱されるセガ公認の対戦ケーブルを使ってサターン同士をつなげば，アーケードさながらの迫力が味わえるぞ。

現在このケーブル対応のゲームを作りたいと，セガに2～3社から話がきているとか。これを使って他社からも楽しいゲームをどんどん発売してほしいよね。



▲楽しい3Dシューティング。スピーディな展開に目がはなせない

対戦ケーブル



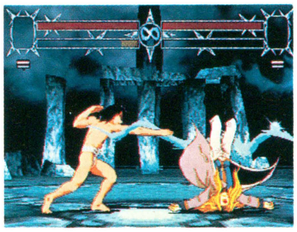
▲これで本体をつなげばアツい対戦ができる。ケーブル同梱版は6,300円で，発売日はソフト単品と同じ2月23日だ

今月の新作

いよいよお待ちかね，アーケードでヒットした『ヴァンパイア ハンター』が発売されるぞ。操作性もグラフィックもホンモノそっくり。買って絶対ソンはしないはずだ。そのほかでは『ザ・タワー』がオススメ。住人，一般客の経済力パラメータがついたり，シティマップによる設置場所の選択ができるなど，パソコン版にはなかった機能がついているぞ。

NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!

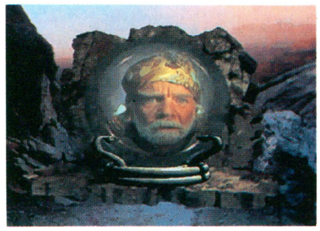
2/2 ■セガ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



同名アニメを題材にした対戦格闘。アニメ・スタッフ描き下ろしによるスムーズなキャラの動きや，独特の間が楽しいギャグが特徴。スペシャルゲージがタマると，超必殺技とギャグ技が使用可能に。

リターン・トゥ・ゾーク

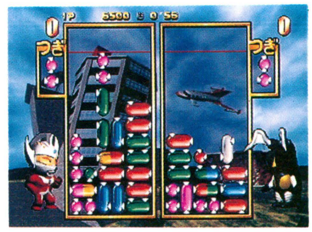
2/2 ■バンダイビジュアル ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］『ゾーク』シリーズの最新作。実写映像の採用と，謎解きの難易度が高くストーリーが分岐するのが特徴となっている。物語は郵便受けの中のオーブを見つけることからはじまる。

PDウルトラマンリンク

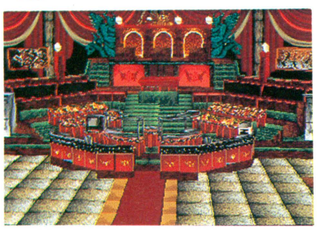
2/9 ■バンダイ ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM



色に関係なく三つ以上つなげると消える落ちものパズル。同色パーツを四つ以上つなげて消した場合，必殺技が使用可能になる。10種類の登場キャラは，すべてCGレンダリングで表現。

料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー

2/23 ■HAMLET ■エンターテインメント ■5,000円 ■CD-ROM



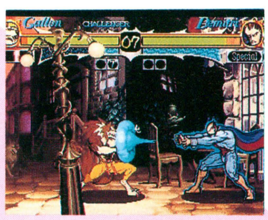
人気テレビ番組をモチーフにしたソフト。CGで描かれたキッチンスタジアムを歩きながら，さまざまな情報を得たり，物品に触れることができる。番組での名勝負10編や関連情報なども多数収録。

ヴァンパイア ハンター

2/23 ■カプコン ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気対戦格闘ゲームの2作目を移植。前作のボスキャラと新キャラを加えた14キャラが使用できる。初心者用機能としてオートガード，オートチェーンコンボなどを搭載。



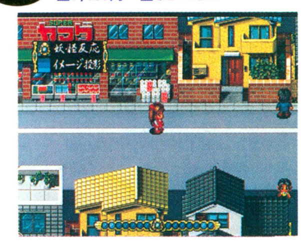
▶表示コマ数が多少減っている以外は、完ペキな移植といってもいいくらいだ



◀それぞれに魅力的なキャラクターたちが、人気要因の一つだろう

おまかせ！退魔業（セイバーズ）

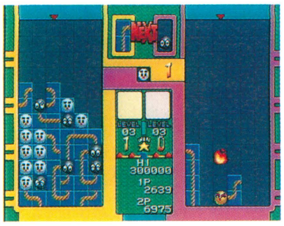
2/23 ■セガ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



町に隠れている妖怪を見つけだし，封印することが目的のAVG。特撮番組風に構成されており，実写映像をふんだんに盛り込んでいる。プレイヤーはヒトダマとなって主人公たちをサポートする。

くるりんPA!

2/23 ■スカイ・シンク・システム ■アクションパズル ■3,980円 ■CD-ROM



[プレイステーションから移植]導火線ブロックをつないで点火し,消していく落ちものパズル。ブロックを燃やした数だけ相手に雪だるまブロックを落とせる。ピンチになったら爆弾ブロックで回避。

アローン・イン・ザ・ダーク2

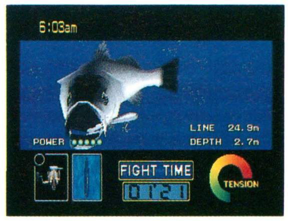
2/23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] ポリゴンを使用した,3DタイプのアクションAVG。殺されたストライカーにかわって,探偵のカーンビーが岸壁に建つ館・ヘルズキッチンへ乗り込む。前作よりも難易度が上がった。

シーバスフィッシング

2/23 ■ビクターエンタテインメント ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



村瀬正海総合監修による海釣りゲーム。人気のあるシーバス(スズキ)を対象魚としており,ゲームは「トーナメント」「フリーフィッシング」の2種類がある。ポリゴンによる魚とのバトルが見もの。

サンダーホークII

2/23 ■ビクターエンタテインメント ■シューティング ■6,800円 ■CD-ROM



[海外から移植]高速戦闘ヘリを操縦し,凶悪なテロリストに立ち向かう。地形に高低差をつけ戦場をリアルに表現しており,地形を利用した戦術も可能になっている。多彩なミッション・武器がウリ。

ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ

2/23 ■リバーヒルソフト ■3Dシューティング ■5,800/6,300円(予価) ■CD-ROM



ユーモアたっぷりのキャラを操作する,ポップな雰囲気の対戦3Dシューティング。攻撃にコマンド方式を採用しており,多彩な戦略が楽しめる。対戦ケーブルを同梱した限定パックも同時発売。

提督の決断II

2/23 ■光栄 ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM



[パソコンから移植] 太平洋戦争をテーマにしたSLG。戦いの舞台は前作の約2倍で,基地の数は100拠点になった。パソコン版の『パワーアップキット』に登場したショート・シナリオ3本も追加収録。

GOTHA II~天空の騎士

2/23 ■光栄 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



マップクリア・タイプのSF・SLG第2弾。基本システムは同じだが,ユニットの進行方向が360度自由に選べるようになった。行動の選択によってシナリオが分岐。戦闘シーンはCG映像で表現される。

ゲームの達人2

2/中 ■サンソフト ■テーブルゲーム ■8,900円 ■CD-ROM



1本でさまざまなテーブルゲームが楽しめる。収録ゲームは将棋,囲碁,麻雀,連珠,ブレイス,バックギャモン,チェスの7種類。ゲームモードは「フリー対戦」と「達人戦」の二つがある。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

2/23 ■セガ ■サッカーSLG ■6,800円 ■CD-ROM



プレイヤーは新規加入のプロサッカークラブ代表兼監督となって,優勝を狙う。本拠地を選びスタジアムを大きくしながら,選手を練習や試合で育てていく。Jリーグ全14クラブの選手が実名で登場。

キュービックギャラリー

2/下 ■ウイネット ■教育 ■価格未定 ■CD-ROM



世界的に有名な絵画を鑑賞できるエデュテイメント・ソフト。収録点数は50点で,描かれているものを立体的にとらえ,さまざまな視点から解析。ゲーム要素も取り入れられている。

ゲンウォー

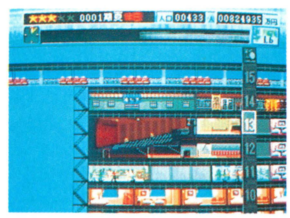
2月 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 宇宙種族「ゲン」の侵略を阻止する3Dシューティング。多彩な武器とアクションで,太陽系の星々で戦闘がくり広げられる。日本語吹き替えには井上喜久子ら人気声優を起用。

ザ・タワー

2月 ■オープンブック ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



[パソコンから移植]高層ビル構築SLGを移植。住人に快適な環境をつくり,ビルを高層化していく。移植にあたり,ツインタワーの建設やレストランの選択,建設場所の指定などが可能になった。

DataBase セガサターン新作発売予定表

『ダライアスII（仮）』『ワーヒーパーフェクト』『アイレム・アーケード・クラシックス』『ラングリッサーIII』『ウィズVI & VII』『水滸演武』の続編など，今月の初登場は注目タイトルばかりだ。『KOF'95』の発売日も決定している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月1日	新世紀エヴァンゲリオン	AVG	セガ	5,800円
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 影丸／誰も知らない	CG集	セガ	1,280円
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ジェフリー・マクワイルド／あの波を越えて	CG集	セガ	1,280円
	media ROMancer for SEGASATURN 浅倉大介	エンターテインメント	ファンハウス	未定
3月8日	クイズ365	クイズ	OZクラブ	6,800円
	麻雀ハイパーリアクションR	麻雀	サミー	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	ハドソン	6,800円
	タイタンウォーズ	シューティング	BMGビクター	5,800円
3月15日	ぐっすんおよよS	アクションパズル	エクシングエンタテイメント	6,800円
	FIFAサッカー'96	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	フィッシング甲子園	フィッシング	キングレコード	6,800円
	★ブレインバトルQ	クイズ	クレフ	4,800円
	ゾークI	AVG	翔泳社	5,800円
	リンクルリバーストーリー	ARPG	セガ	5,800円
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	セガ	4,800円
	★バーチャルカジノ	テーブルゲーム	ダットジャパン	5,800円
	Defcon 5／デフコン5	シューティング	マルチソフト	5,800円
3月22日	★ハイオクタン	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ホラー・ツアー	AVG	オー・シー・シー	5,800円
	ウイニングポスト2	競馬SLG	光栄	9,800円
	エアーマネジメント'96	SLG	光栄	8,800円
	ドラゴンフォース	SLG	セガ	5,800円
	ISTO EZICO, ～ジーコの考えるサッカー	データベース	MIZUKI	5,800円
3月28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SNK	7,800円
3月29日	三國志英傑伝	RPG	光栄	8,800円
	★信長の野望リターンズ	SLG	光栄	5,800円
	グラディウスDELUXE PACK	シューティング	コナミ	5,800円
	スナッチャー	AVG	コナミ	5,800円
	GEX（ゲックス）（仮）	アクション	BMGビクター	5,800円
	ルパン3世 THE MASTER FILE	エンターテインメント	MIZUKI	5,800円
	★麻雀同級生Special（X指定）	麻雀	メイクソフトウェア	6,800円
3月中旬	ガングリフォン ～ザ・ユーラシアン・コンクリフト	アクション	ゲーム アーツ	（予）5,800円
3月下旬	アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン	RPG	サンソフト	6,500円
3月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	★コープス・キラー	3Dシューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	アクレイムジャパン	6,800円
	モータルコンバットII完全版	対戦格闘	アクレイムジャパン	未定
	レボリューションX	シューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	アイドル麻雀ファイナルロマンスR（X指定）	麻雀	アスク講談社	8,800円
	ドラえもん～のび太と復活の星	アクション	エポック社	5,800円
	ストリートファイターII ムービー	エンターテインメント	カプコン	6,800円
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	5,800円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	麻雀	ジャレコ	7,800円
	パンツァードラグーン ツヴァイ	3Dシューティング	セガ	未定
	ビクトリーゴール'96	サッカー	セガ	未定
	★水滸演武～風雲再起	対戦格闘	データイースト	5,800円
	開運!なんでも鑑定団Vol.1 ～目指せ，7番目の鑑定士!!	データベース	テレビ東京	5,000円
	★駿才	データベース	ナグザット	8,800円
	超兄貴～究極…男の逆襲	シューティング	メサイヤ	5,800円
4月5日	きゃんきゃんバニープルミエール（X指定）	AVG	キッド	5,800円
	★三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	★七つの秘宝	AVG	光栄	（予）7,800円
	★2度あることはサンドア～ル for SATURN（仮）	オムニバス	CSK総合研究所	5,800円
	3×3 EYES～吸精公主～S	AVG	日本クリエイト	（予）7,300円
4月26日	飯島 愛インタラクティブ	エンターテインメント	インナーブレイン	未定
4月予定	★アイレム・アーケード・クラシックス	オムニバス	アイマックス	未定
	★サイバードール	RPG	アイマックス	未定
4月予定	★爆れつハンター	AVG	アイマックス	未定
	★麻雀上手～麻雀がうまくなる	麻雀	カプコン	未定
	ピンボールグラフティー	ピンボール	パック・イン・ビデオ	未定
	★デススロットル 隔絶都市からの脱出	3Dシューティング	メディアクエスト	未定
	★ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅	教養	メディアクエスト	未定
5月予定	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	★ウィザードリィVI & VII～コンプリート	RPG	データイースト	（予）6,800円
春頃予定	餓狼伝説3～遙かなる闘い	対戦格闘	SNK	未定
	ルナ～ザ・シルバースター	RPG	角川書店	未定
	★トゥルーピンボール	ピンボール	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	アクアゾーン for SEGASATURN	SLG	9003inc.	（予）5,800円
	ダークセイバー	RPG	クライマックス	未定
	★エンジェルパラダイス（仮）	パズル	サミー	未定
	実戦パチスロ必勝法! 3	パチスロ	サミー	未定
	THOR（トア）～精霊王紀伝	ARPG	セガ	未定
	★ときめき麻雀グラフティ ～年下の天使たち（X指定）	麻雀	ソネット	未定
	大冒険～セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	パイ	6,800円
	ファラドゥーン	ARPG	パイオニアLDC	未定
	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	未定
	慶応遊撃隊 活劇編	アクション	ビクターエンタテインメント	5,800円
春頃予定	★CRITICOM ～ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	未定
	★ロジックパズルレインボータウン	パズル	ヒューマン	未定
	ナイトストライカーS	3Dシューティング	ビング	未定
	メタルブラック	シューティング	ビング	未定
	★ソード＆ソーサリー	RPG	マイクロキャビン	（予）6,800円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	未定
	★課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	麻雀	ユーメディア	（予）5,800円
6月予定	★オーバードライビンDX	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	レスキュー	SLG	バンタンインターナショナル	未定
7月中旬	★フォンテッドカジノ（X指定）	テーブルゲーム	ソシエッタ代官山	未定
7月予定	フライングスピリット（仮）	フライトSLG	アークシステムワークス	未定
夏頃予定	大運動会	SLG	インクリメントP	未定
9月予定	サクラ大戦	RPG	セガ	未定
秋頃予定	テクモスーパーボウル（仮）	アメフト	テクモ	未定
	ラグナロク・ステージ（仮）	アクション	デジタルフロンティア	未定
96年予定	★ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	斉天大聖～孫悟空（仮）	SLG+RPG	グラムス	未定
	ときめきメモリアル～forever with you	SLG	コナミ	未定
	ストライカーズ1945（仮）	シューティング	彩京	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	ゼロヨンチャンプスペシャル（仮）	レーシング	メディアリング	未定
97年予定	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
未定	EXECTOR	3Dアクション	アークシステムワークス	未定
	パチンコ倶楽部	パチンコ	ISC	未定
	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	未定
	★ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	未定
	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	未定
	ダービースタリオン（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	サクセスストーリー	SLG	アルトロン	未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット3	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ワールドヒーローズパーフェクト	対戦格闘	ADK	未定
	卒業S（仮）	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	誕生S～デビュー	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	同級生～if（仮）	AVG+RPG	NECインターチャネル	6,800円
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー（仮）	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪	SLG	システムソフト	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	碁仙人	囲碁	J・ウイング	未定
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	5,800円
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	ファイティングバイパーズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファンタジーアース（仮）	RPG	セガ	未定
	TIZ（トウキョウ・インセクト・ズー）	エンターテインメント	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	アリーナ（仮）	RPG	ソフトバンク	未定
	★シミュレーションズー（仮）	SLG	ソフトバンク	未定
	★バディムス（仮）	パズル	ソフトバンク	未定
	★タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.（仮）	レーシング	タイトー	未定
	★ダライアスII（仮）	シューティング	タイトー	未定
	心霊呪殺師太郎丸（仮）	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	コブラ・ザ・サイコガン	シューティング	タカラ	5,800円
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタNEO（仮）	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀（仮）	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ（仮）	レーシング	日本物産	未定
	天外魔境外伝～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	ボンバーマンSS	アクション	ハドソン	未定
	ポリゴンSLG（仮）	SLG	バンプレスト	未定
	ロボット混戦RPG（仮）	RPG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール（仮）	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン（仮）	RPG	BMGビクター	未定
	アクアワールド海美物語	SLG	MIZUKI	6,800円
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
	★ラングリッサーIII	SLG+RPG	メサイヤ	未定

■発売中止が決定した作品……●NBAバスケットボール サターン（セガ）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス（やのまん）2月●ロボピット（アルトロン）2月→2月16日●必殺パチンココレクション（サンソフト）1月中旬→1月19日●クリーチャーショック（セガ）12月下旬→1月19日●サイベリア（インタープレイ／EAV）1月26日→2月16日●ザ・ホード（BMGビクター）1月26日→2月23日●四柱推命ピタグラフ（データム・ポリスター）1月下旬→2月16日●デスマスク（バンタンインターナショナル）1月26日→2月16日●天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅（ユーメディア）1月26日→2月9日●ロードランナー レジェンド・リターンズ（パトラ）1月26日→3月4日●松方弘樹のワールドフィッシング（メディアクエスト）1月26日→2月2日

★……今月DataBaseに初登場した新作



プレイステーション
PLAYSTATION

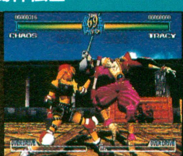
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

『リッジレーサーレボリューション』『闘神伝2』『ストZERO』など，前評判の高かった作品が上位を独占。9位まですべて初登場という波乱のランキングとなった。

1 リッジレーサーレボリューション
初登場
●ナムコ
●レーシング
●5,800円



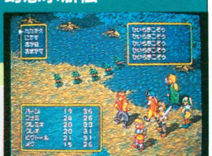
2 闘神伝2
初登場
●タカラ
●対戦格闘
●5,800円



3 ストリートファイターZERO
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円



4 幻想水滸伝
初登場
●コナミ
●RPG
●6,800円



5 Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス
初登場
●アクレイムジャパン
●AVG
●8,800円



6 戦闘国家～エア・ランド・バトル
初登場
●SCE／ソリントンソフトウェア
●SLG
●5,800円

7 クラシックロード
初登場
●ビクターエンタテインメント
●競馬SLG
●5,800円

8 カルネージハート
初登場
●アートディンク
●SLG
●6,800円

9 キリーク・ザ・ブラッド
初登場
●ソニー・ミュージックエンタテインメント
●3Dアクション
●5,800円

10 ナムコミュージアムVOL.1
前1位
●ナムコ
●オムニバス
●5,800円

コスプレ乱舞

ヴェルファーレにバイオホラー旋風が炸裂

去る12月23日，3月発売予定の『バイオハザード』のお披露目として，カプコンと東芝EMIによる合同発表会「バイオホラー・パーティーinヴェルファーレ」が六本木・ヴェルファーレにて開催された。

当日は，賞金総額50万円という“バイオホラー・ファッション・コンテスト”が行なわれ，さまざまなコスプレをした参加者たちがアツイ踊りを披露していた。主催がカプコンというだけあって，同社の作品『ヴァンパイア』のモリガンやフェリシアの姿をしたコスプレイヤーが多かったのが非常に印象的だった。厳正なる審査の結果，みごとベスト・ホラーファッション賞の座を得たのは，特殊警察の扮装をした男性。彼には賞金30万円が贈られた。

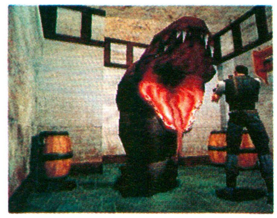
また，審査発表の前には実写映像による『バイオハザード』の発表が行なわれた。迫力ある映像が映しだされると，来場者の視線はモニターにクギづけ。そして，アーティストの渕上史貴によるゲームのオープニング&エンディング・テーマ曲が披露されると，その歌唱力に会場の女性陣も大満足といったようすだった。さらに特報として，Windows95版の制作も発表された。

ホラーの雰囲気に包まれた熱気あふれるイベントは，大成功だったといえそうだ。　（曳地哲司）





▲▶奇抜なファッション・コンテストや渕上史貴のライブは，最高の盛りあがりを見せた



◀ゲームを軸に多方面での展開が期待される作品だ

作るんです

96年“ネットやろうぜ”計画がスタート！

このたびSCEが，一般ユーザーを対象にプレイステーションのソフトを開発するための環境整備計画を発表した。これは，簡易タイプの個人向け開発ツール「スタータキット」を発売するとともに，開発ツールを購入したユーザーへのサポートや情報交換を行なうための通信ネットワークを開設するというものだ。

「スタータキット」は，パソコン(IBM-PC)上でプレイステーションのソフトを開発するのに必要なツールや，IDキーとなるメモリーカードおよびパソコンとの接続ケーブルのセットになっている。これとパソコンだけで開発可能となる。

また，開設されるネットワークにパソコン通信を使ってアクセスすると，直接SCEに対して技術的な質問をしたり，ほかの利用者との情報交換が可能になるのだ。

なお，「スタータキット」の価格や会員募集時期，会員費などのこまかい事項については，まだ決定していないとのこと。

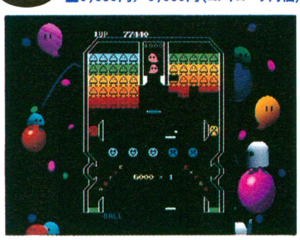
今回の試みでは，国内で限定2万人の会員を募集し，ユーザー同士のコミュニティを築くことが目的となっているのだが，これをきっかけに一般ユーザーが気軽にゲームを制作できる時代が到来するかもしれない。

今月の新作

日本をはじめアメリカ，ヨーロッパでもPSは好調！　そんな海外のヒット作品（題して洋ゲー）が日本上陸を開始する。今月発売される『デストラクション・ダービー』『3Dレミングス』の2本は，日本のユーザーにどこまで受け入れられるか，注目したいところだ。もちろん国産作品も『ナムコミュージアムVOL.2』や『スナッチャー』と，注目作がそろっている。

ナムコミュージアムVOL.2

2／9　■ナムコ　■オムニバス　■CD-ROM
■5,800円／6,800円(コントローラ同梱)



[アーケードから移植]『キューティQ』『ゼビウス』『マッピー』『ギャプラス』『グロブダー』『ドラゴンバスター』を収録。ボリュームコントローラを付属した限定ボックスも同時発売される。

デストラクション・ダービー

2／9　■SCE Inter　■レーシング
■5,800円　■CD-ROM



[海外から移植] 車同士のクラッシュ・バトルが爽快なレーシング。タイムや順位を競うモードのほか，車を激突させてポイントを争うデストラクション・ダービーが楽しめる。メモリーカード対応。

プライベートコレクション～ポリスノーツ

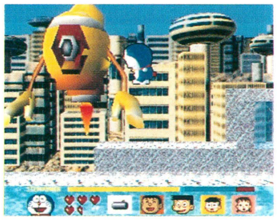
2/9 ■コナミ ■ディスクマガジン ■2,980円 ■CD-ROM



小島秀夫が監督したAVG『ポリスノーツ』の設定資料を収録したデータベース作品。本編に使用された原画や，完成までの制作課程，著名業界人らが語る『ポリスノーツ』の魅力などを収録した。

ドラえもん～のび太と復活の星

2/16 ■エポック社 ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



子供たちに人気の「ドラえもん」が横スクロール・アクションでPSに登場。使用キャラの体力がなくなった時点でつぎのキャラが登場する「かわりばんこシステム」で，仲間の友情を表現している。

スナッチャー

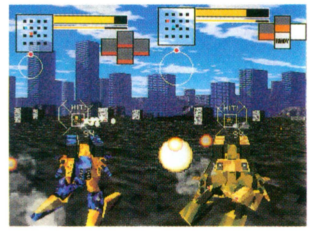
2/16 ■コナミ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］完成度の高いシナリオで名高い本格的サイバーパンクAVGを移植。グラフィックの全面描き直し，ビジュアルの追加など，ハードの特性を活かしたグレードアップがなされている。

ヴィークル・キャヴァリアー

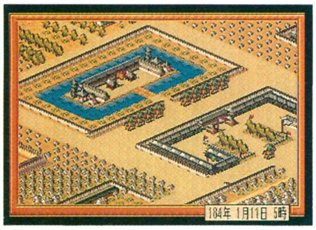
2/16 ■ヴァンガード ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



ヴィークルと呼ばれるロボットを操作して戦う3Dアクション・シューティング。ストーリー・モードでは，戦闘で得た賞金により自機をパワーアップできる。ネジコン＆アナログスティック対応。

昇龍三國演義

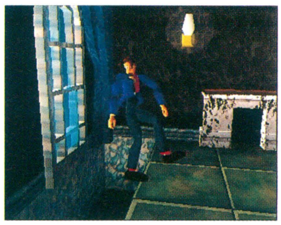
2/16 ■イマジニア ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］「三國志演義」がテーマのリアルタイム制シミュレーション。自軍が進撃中に，他国の軍隊にさきを越されたり自国を攻められるなど，緊迫感あるプレイが楽しめる。

うえるかむはうす

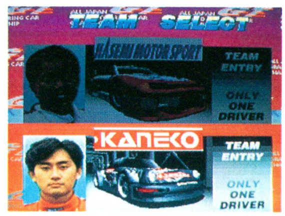
2/23 ■ガスト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴン・カートゥーン（ポリゴンで作ったマンガ）という新要素を取り入れたユーモア満載のAVG。屋敷に仕掛けられた数々のトラップをかいくぐり，叔父さんに会いにいくのが目的。

全日本GT選手権　改

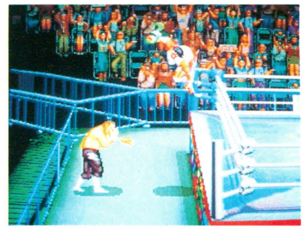
2/23 ■カネコ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



スーパーファミコンで好評のレーシングがグレードアップ。コース・レイアウトやセッティングなどを改良したほか，音声による実況の追加，出場チームの増加などがほどこされている。

チャンピオンレスラー　実況ライブ

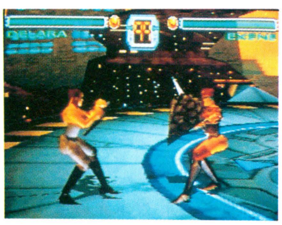
2/23 ■タイトー ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM



実況中継を完全再現した本格派プロレス・ゲーム。梶原しげるによる実況に加え，600を越える技や豊富な返し技で白熱の試合を実現している。マルチタップ対応で4人同時プレイが可能。

CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット

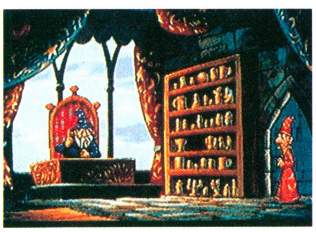
2/23 ■ビック東海 ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



CG技術を駆使してつくられた3Dポリゴン対戦格闘。格闘ゲームに成長の概念を取り入れており，勝ち進むことで経験を積み能力がアップする。成長するごとにキャラのデザインが変化するのも特徴。

ディスクワールド

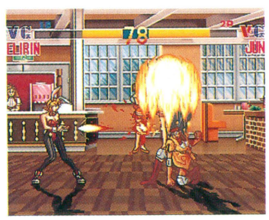
2/23 ■メディアエンターテイメント ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］「モノ集め」「言葉遊び」「知恵くらべ」の3要素の楽しさを盛り込んだファンタジック・アドベンチャー。落ちこぼれ魔法使いがドラゴン退治に奮闘する。声の出演に高田純次を起用。

アドバンスドV.G.

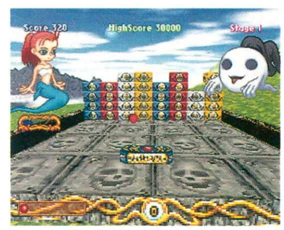
2/23 ■TGL ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］パソコンやゲーム機で人気を得た美少女対戦格闘の決定版。登場キャラはPCエンジン版と同じ9人。グラフィックや有名声優を起用した音声面など，こまかい変更がほどこされている。

ブロキッズ

2/23 ■アテナ ■アクション ■CD-ROM ■5,800円／6,800円（コントローラ同梱）



昔なつかしい「ブロック崩し」をアレンジした作品。フル・ポリゴンで表現されたかわいらしいキャラクターや，多数の視点モードがウリ。ボリュームコントローラ付属の『DXパック』も発売。

3Dレミングス

2/23 ■SCE Inter ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］世界中で絶賛されたアクションパズルが立体表示に。勝手気ままに動きまわるレミングスに命令をだし，ゴールへ導く。ポリゴン表示の特性を活かした多彩な視点モードを搭載。

PGAツアー96

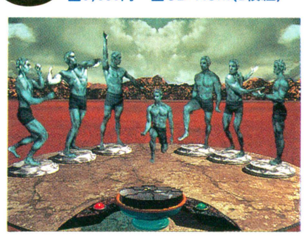
2/23 ■EAV ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］アメリカのゴルフツアーを題材にしたシリーズの最新作。実在のプロたちを起用したデジタイズ映像やテレビ・スタイルによる映像と解説で，トーナメントの醍醐味を味わえる。

リターン・トゥ・ゾーク

2/23 ■バンダイビジュアル ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］名作『ゾーク』の最新作がPSに登場。シリーズの特徴である自由度の高さを受け継ぎ，さらに最先端の画像技術により60分もの実写映像を収録している。マウス対応。

アメリカ横断ウルトラクイズ

2/23 ■ビクターエンタテインメント ■クイズ ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］人気クイズ番組をゲーム化。○×クイズ，ドロンコクイズなど，番組同様の展開が楽しめる。PS版では，実際に番組で出題された順番にクイズに挑戦するモードを新録。

太閤立志伝II

2/23 ■光栄 ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］豊臣秀吉の人生を体験するリコエイション・ゲームの続編。秀吉みずから謀反を起こしたり，信長以外の大名に仕官するなど，史実からはなれた自由度の高い遊びかたも楽しめる。

ハイパークレイジークライマー

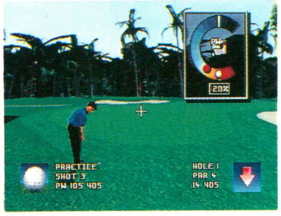
2/23 ■日本物産 ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］80年代にヒットした同社の『クレイジークライマー』をリメイク。キャラクターを3種類から選べたり，岩山や氷壁といった新ステージや複数のアイテムが登場する。

ワールドカップゴルフ ～INハイアットドラドビーチ

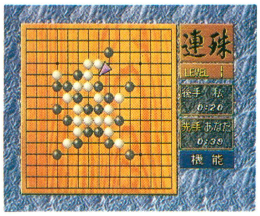
2/中 ■ココナッツジャパン エンターテイメント ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



カリブ海にあるゴルフコース「ハイアットドラドビーチ」を美しい映像で再現したゴルフゲーム。多彩なゲームモードに加え，打ちっぱなしやパッティングなどの練習モードも充実している。

ゲームの達人2

2/中 ■サンソフト ■テーブルゲーム ■8,900円 ■CD-ROM



「将棋」「囲碁」「麻雀」「連珠」「プレイス」「バックギャモン」「チェス」の七つのゲームを収録した作品。初心者から上級者まで楽しめるルール&難易度設定の柔軟さがウリ。

ハードロックキャブ

2/下 ■アスミック ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］荒廃した未来世界を舞台にした3Dシューティング。武装タクシーをあやつって，襲ってくるゾンビを倒しながらお客を目的地まで運んでいく。自車は装備の変更でパワーアップが可能。

ヴォルケンクラッツァー～審判の塔

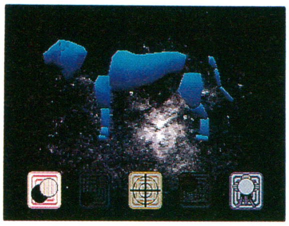
2/下 ■アスミック ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



従来のRPGに対戦格闘の要素を組み込んだRPG。戦闘シーンは1対1で行なわれ，格闘ゲームのようにコマンド入力で勝負を決する。ゲームの目的は謎の塔のモンスターを制限期間内に倒すこと。

パペットズー ピロミィ

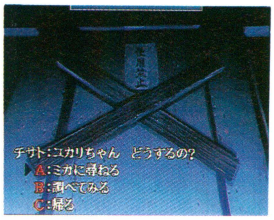
2/下 ■ヒューマン ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



さまざまなブロックを組みあわせて動物を創りあげる，新感覚積木ゲーム。組み立てられた動物はポリゴン技術でリアルに動きだす。井上喜久子，ルーシー・ケントらによる声の案内も収録。

トワイライトシンドローム 探索編

2/下 ■ヒューマン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



サイドビュー・モード，AVGモード，恐怖ムービーの三つの構成からなるホラー・アドベンチャー。プレイヤーは好奇心旺盛な女子高生「岸井ミカ」となり，親友とともに怖いウワサの真相をさぐる。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

「ナムコミュージアム」第3弾が正式に発表された。収録タイトルは次号にてお知らせする。アートディンクの新作は，原始時代のライフ・シミュレーション「太陽のしっぽ」。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月1日	進め!対戦ぱずるだま	アクションパズル	コナミ	4,800円
	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」	SLG	日本クラリービジネス	7,500円
	ノバストーム	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	6,800円
3月8日	CG昔話～じいさん2度びっくり!!	AVG	アイディアファクトリー	5,800円
	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス(仮)	テーブルゲーム	アテナ	5,800円
	美少女戦士セーラームーンSuperS～真・主役争奪戦	対戦格闘	エンジェル	5,800円
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	5,800円
	ワイプアウト	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーション	パチンコ	TEN研究所	6,800円
	デット・ヒート・ロード	レーシング	日本物産	5,800円
	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	★ゲックス	アクション	BMGビクター	5,800円
3月15日	ブラッド・ファクトリー	アクション	インタープレイ／EAV	5,800円
	ワールドサッカー～ウイニングイレブン	サッカー	コナミ	4,800円
	ゾークI	AVG	翔泳社	5,800円
	ギャラクシアン³	3Dシューティング	ナムコ	5,800円
	Defcon 5／デフコン5	シューティング	マルチソフト	4,800円
	キュイーン	シューティング	メディアエンターテイメント	5,800円
3月22日	ロードラッシュ	バイクレーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)	エンターテインメント	ゼネラル・エンタテイメント	5,800円
	メルティランサー～銀河少女警察2086	SLG	ブレイズ	5,800円
3月29日	グラディウスDELUXE PACK	シューティング	コナミ	5,800円
	パズルボブル2	パズル	タイトー	5,800円
	鉄拳2	対戦格闘	ナムコ	5,800円
	あすか120%スペシャル～バーニング・フェスト	対戦格闘	ファミリーソフト	5,800円
3月下旬	サラブレッド達の栄冠	競馬	アイランドクリエーション	(予)5,800円
	大戦略プレイヤーズスピリット	SLG	OZクラブ	(予)7,800円
	パチパチサーガ	RPG	TEN研究所	5,800円
	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
	機動戦士ガンダムVer.2.0 リミテッド・エディション	3Dシューティング	バンダイ	(予)6,800円
3月予定	レボリューションX	シューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	宇宙豪商伝“爆烈商人”	ボードゲーム	アステック21	5,800円
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	5,800円
	バイオハザード	AVG	カプコン	5,800円
	ウイニングポスト2	競馬SLG	光栄	9,800円
	エアーマネジメント'96	SLG	光栄	8,800円
	三國志英傑伝	RPG	光栄	8,800円
	信長の野望・天翔記	SLG	光栄	9,800円
	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング	アクション	コナミ	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ	対戦格闘	サンソフト	5,800円
	★アンスタック	パズル	システムクリエイト	(予)4,800円
	コブラ・ザ・サイコガン	シューティング	タカラ	5,800円
	チョロQ	レーシング	タカラ	5,800円
	デラックス人生ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	★NuPa～ぬうぱ	パズル	トミー	(予)4,800円
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	アクチャー・サッカー	サッカー	ナグザット	5,800円
	キリングゾーン(仮)	対戦格闘	ナグザット	5,800円
	徹萬SPECIAL	麻雀	ナグザット	4,800円
	ドリフトキング土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	レーシング	BPS	(予)5,800円
	★ハイパーファイナルマッチテニス	テニス	ヒューマン	未定
	★ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96	プロレス	ヒューマン	未定
	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	やのまん	未定
4月5日	ポテスタス	SLG	ネクサスインターラクト	6,800円
4月19日	★オーバードライビンDX	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	DOOM	3Dアクション	ソフトバンク	未定
4月20日	★THE HIVE WARS	3Dシューティング	ケイエスエス	7,800円
4月26日	Jリーグバーチャルスタジアム'96	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	パンドラプロジェクト～ザ・ロジック・マスター	SLG	オンデマンド	5,800円
4月下旬	ザ・心理ゲーム	占い	ヴィジット	5,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予)5,800円
4月予定	★太陽のしっぽ	SLG	アートディンク	(予)5,800円
	名探偵スチールウッド(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予)5,800円
	デザエモン+	ツール	アテナ	未定
	リング・オブ・サイアス	AVG	アテナ	(予)6,800円
	★チェスマスター	チェス	アルトロン	未定
	★ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ戦士	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★麻雀上手～麻雀がうまくなる	麻雀	カプコン	未定
	★ジョニー・バズーカ(仮)	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	めざせ戦球王!	アクションパズル	セイブ開発	未定
	クリーチャーショック	3Dアクション	データイースト	(予)6,800円
	プレイスタジアム	野球	バンプレスト	(予)5,800円
	信長疾風記(仮)	SLG+RPG	BPS	(予)6,800円
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	エクストリーム・パワー	3Dシューティング	プロファイア	(予)5,800円
	ネオ・プラネット	SLG	マップジャパン	(予)6,800円
5月17日	★ウェディングピーチ	SLG	ケイエスエス	6,800円
5月下旬	★必勝パチンコ・パチスロ攻略法	パチンコ+パチスロ	アイランドクリエーション	未定
	タイムギャル&忍者ハヤテ	アクション	エクゼコ	(予)6,800円
5月予定	★ダンジョンクリエイター	ツール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	バディムス(仮)	パズル	ソフトバンク	未定
	レイクマスター	フィッシング	ネクサスインターラクト	6,800円
	テンション(仮)	RPG	バップ	5,800円
	POSIT	テーブルゲーム	プレイアベニュー	(予)3,980円
春頃予定	あいどるプロモーション ～すずきゆみえ	SLG	アルュメ	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	ヴァンパイア	対戦格闘	カプコン	5,800円
	X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	★クァンタムゲート～悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	★サイバースピード	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	★トゥルーピンボール	ピンボール	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	蟲の居所	パズル	ゲンソフト	5,800円
	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	プライベートコレクション ～ときめきメモリアル	ディスクマガジン	コナミ	未定
	★おーちゃんのお絵かきロジック2 カラーもありますわ(仮)	パズル	サンソフト	未定
	必殺パチンコステーション	パチンコ	サンソフト	6,800円
	X-COM～未知なる侵略者	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	アーク ザ ラッド2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	英語の鉄人 ～センター試験トライアル	教育	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予)4,800円
	ジャンピングフラッシュ!2 ～アロハ男爵大弱りの巻	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予)5,800円
	世界地図の読み方'96(仮)	データベース	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ポポロクロイス物語	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★モータートゥーングランプリ2	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	ESPNストリームゲームス	スポーツ	SCE Inter	未定
	エア・アサルト	フライトSLG	SCE Inter	未定
	クーロンズ・ゲート	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	刻命館(仮)	未定	テクモ	(予)6,980円
	すらいムしよう!(仮)	SLG	東北新社	未定
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	キング・オブ・スタリオン(仮)	競馬SLG	日本物産	6,800円
	卒業～クロスワールド(仮)	AVG	ハーティロビン(イースリースタッフ)	未定
	Noel～ノエル	SLG	パイオニアLDC	未定
	ホタル(仮)	AVG	パイオニアLDC	未定
	キャプテン翼J ～ALL JAPAN NEW GENERATION	サッカー	バンダイ	未定
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	未定
	★ロジックパズルレインボータウン	パズル	ヒューマン	未定
	サーキットビート	レーシング	プリズム・アーツ	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	★極・大道棋	将棋	毎日コミュニケーションズ	(予)5,800円
	ヒロイン・ドリーム	SLG	マップジャパン	未定
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	未定
6月下旬	C I サーキット	レーシング	インベックス	(予)5,800円
	★恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
6月予定	★NBA LIVE96	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ショックウェーブ(仮)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★リトルビッグアドベンチャー	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	(予)6,800円
	JTCC全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	(予)5,800円
	★キングスフィールドIII	RPG ,	フロムソフトウェア	未定
7月5日	★スタジオP ～動画でパズルだ!プップクプー2(仮)	パズル	アジェンダ	(予)5,800円
7月予定	フライングスピリット(仮)	フライトSLG	アークシステムワークス	未定
	トランスポートタイクーン	SLG	ITOCHU	未定
夏頃予定	★ギルティギア	対戦格闘	アークシステムワークス	未定
	シムシティ2000(仮)	SLG	アートディンク	未定
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	★ガンシップ2000	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	トップガン	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	(予)5,800円
	るろうに剣心(仮)	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	フィッシュ・アイズ(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	謎王	クイズ	バンダイビジュアル	未定
	タイタンウォーズ	シューティング	BMGビクター	未定
	★MELT(仮)	その他	マップジャパン	未定
	スピードドライバー(仮)	レーシング	MIZUKI	未定
	新フォーチュンクエスト(仮)	ボードゲーム	メディアワークス	未定
	ゲッPロボ	シューティング	ユーメディア	(予)5,800円
9月予定	究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	未定
	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	未定
10月予定	爆走兄弟レッツ&ゴー ミニ四駆 PS版(仮)	レーシング	BPS	(予)5,800円
秋頃予定	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	未定
12月23日	★STRESSLESS LESSON(仮)	パズル	マックスファイブ	未定
96年予定	★ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	天地無用!登校無用	AVG	エクシングエンタテイメント	未定
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー高 悠環ー	AVG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー柳 判官ー	AVG	ガスト	未定
	メール・プラーナ	SLG	ガスト	未定
	ヴァルナホース(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	TEAM47GOMAN	格闘アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	バイクレーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	★ストライカーズ1945(仮)	シューティング	彩京	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	がんばれ森川くん2号(仮)	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	トンズラ君	アクション	ソラン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	ターフヒーロー(仮)	競馬SLG	テクモ	未定
	モンスターファーム(仮)	未定	テクモ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	レーシング	メディアリング	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	ISC	未定
	Not Treasure Hunter	AVG	アクティアート	未定
	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	未定
	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	未定
	CRW/カウンターレボリューションウォー	SLG	アクレイムジャパン	未定
	★ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	未定
	RPGツクール(仮)	ツール	アスキー	未定
	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	ハイパー囲碁(仮)	囲碁	アスク	未定
	ルパン三世カリオストロの城ー再会ー	AVG	アスミック/東北新社	未定
	サクセスストーリー	SLG	アルトロン	未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ウルフファング 空牙2001	シューティング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	★パリ～ダカールラリー	レーシング	エルコム	5,800円
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	対決るみーず!(メルヘンランド) ～いやなことは水に流しちゃえ	アクション	オクタゴン・エンタテインメント	4,800円
	ミュージックアイランドVol.1 ピーターと狼	エンターテインメント	オラシオン	未定
	ミュージックアイランドVol.2 くるみわり人形	エンターテインメント	オラシオン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	★アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	スーパー忍者悟空(仮)	アクション	サントス	未定
	★「麻雀戦法」 安藤 満の亜空間殺法(仮)	麻雀	J・ウイング	(予)6,800円
	アイドル雀士スーチーパイII Limited	麻雀	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	いがらしみきおのスカイゴルケット	スポーツ	ジョルダン	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー3	SLG	SCE/ガイナックス	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー(仮)	SLG	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	Race Drivin'a GO!GO!	ドライブ	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	バウンティアームズ	アクション	データウエスト	6,800円
	マッハGo Go Go	レーシング	トミー	5,800円
	黄昏の国へのオード	RPG	トンキンハウス	未定
	★ナムコミュージアムVOL.3	オムニバス	ナムコ	未定
	PS版ファミスタ(仮)	野球	ナムコ	未定
	エキスパート	3Dアクション	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	ビクトリーショット(仮)	ゴルフ	バップ	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	未定
	ザ・オープン・ゴルフ(仮)	ゴルフ	バンプレスト	未定
	バトル・オブ……?(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	★ソーラーエクリプス(仮)	3Dシューティング	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	放課後(仮)	SLG	BPS	(予)5,800円
	オーガリアンー亜人伝ー(仮)	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
	ミッドランド～幻の王国(仮)	RPG	未来ソフト	未定
	★さるかにハムぞー	アクション	メディアワークス	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	ブルーフォレスト物語	RPG	ライトスタッフ	未定
	TOKYO/2020	未定	レインボージャパン	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	未定

■発売が無期延期になった作品……●P-us Virtual Girl Studio(アンティノスレコード)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アルナムの牙～獣族十二神徒伝説(ライトスタッフ)12月下旬→2月2日●アジャイル・ウォーリア(アクレイムジャパン)1月→1月13日●カオスコントロール(アクレイムジャパン)1月→3月●四柱推命ピタグラフ(データム・ポリスター)12月下旬→12月29日●STAHLFEDER～鉄甲飛空団(サントス)1月13日→1月26日●ダブルドラゴン(アーバンプラント)1月→未定●キリーク・ザ・ブラッド2(ソニー・ミュージックエンタテインメント)12月22日→12月29日●ロードランナー レジェンド・リターンズ(パトラ)1月26日→2月16日●ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅(メディアクエスト)1月19日→1月26日●「占都物語」その I(東北新社)1月13日→1月19日●NBA JAMトーナメントエディション(アクレイムジャパン)1月26日→2月●サイドワインダー(アスミック)1月19日→1月26日●水滸演武(データイースト)1月13日→1月26日●古典詰碁集～四神の巻(バップ)1月19日→2月2日●デスマスク(バンタンインターナショナル)1月26日→2月9日●闘牌伝アカギ(マイクロネット)1月中旬→1月19日●クマのプー太郎～空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)(小学館プロダクション)1月→1月13日●サイベリア(インタープレイ/EAV)1月26日→2月16日●フローティングランナー～7つの水晶の物語(エクシングエンタテイメント)1月13日→1月19日●第4次スーパーロボット大戦S(バンプレスト)1月→1月26日



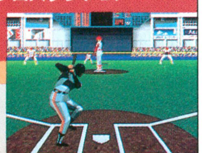
HOT 10

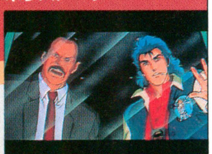
今月の売れ筋ソフト

またまた大波乱のランキング。先月の1位『デイドラス』がベスト10外へ姿を消すと，『アウトバーントキオ』が初登場でいきなり1位。本当にさきが読めない。

順位	タイトル	動向	メーカー	ジャンル	価格
1	アウトバーントキオ	初登場	Panasonic／Sanai	レーシング	5,800円
2	プロスタジアム	初登場	三洋電機	野球	8,800円
3	ポリスノーツ	↑前5位	コナミ	AVG	7,800円
4	プロ野球バーチャルスタジアム	初登場	エレクトロニック・アーツ・ビクター	野球	6,900円
5	プリンセスメーカー2	初登場	マイクロキャビン	SLG	7,800円
6	N.O.B.	初登場	三洋電機	SLG	6,800円
7	アイドル雀士スーチーパイSpecial	↑再登場	ジャレコ	麻雀	6,900円
8	アローン・イン・ザ・ダーク2	↑再登場	エレクトロニック・アーツ・ビクター	AVG	6,800円
9	閉ざされた館	初登場	スタジオ3DO	3Dアクション	6,800円
10	ブラッドエンジェルス	初登場	エレクトロニック・アーツ・ビクター	SLG	5,900円











3DO

3DO

学科試験　3DOで交通法規が勉強できるのだ!!

教養ソフトの多い3DOに，また新たな学習ソフトが発売されたぞ。今回登場したのは交通法規学習ソフト。簡単に言えば，運転免許を取得するのに必要な学科を，3DO上で学習できるというものだ。

内容は，初級（仮免許取得クラス），上級（本免許取得クラス）にわかれた計950問の問題がランダムで出題される，クイズゲームのような形式。学習方法は各項目（標識，運転マナーなど）の問題をひたすら解いていく「こつこつ学ぶ」と，イラストを使いゲーム感覚で学習できる「遊んで学ぶ」がある。

さらに正解率によって異なるエンディングが用意されているのがポイント。全問正解のエンディングを目標に学習ができるわけだ。設問に対してまちがった回答をしてもていねいに解説してくれるので，学習効果も上がるだろう。

なお，3DO版は通信販売のみなので☎03-3447-9202へ問い合わせを。また，Mac版とWin版は書店でも発売中だ。　（倉元一浩）



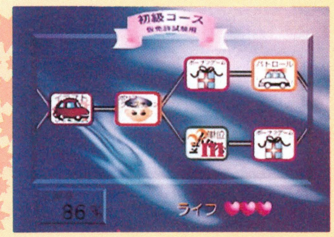
ドライビングスクール～普通免許学科編

■ジィスクライフサポート　■教養
■5,800円　■発売中（通信販売）

楽しんで免許取得



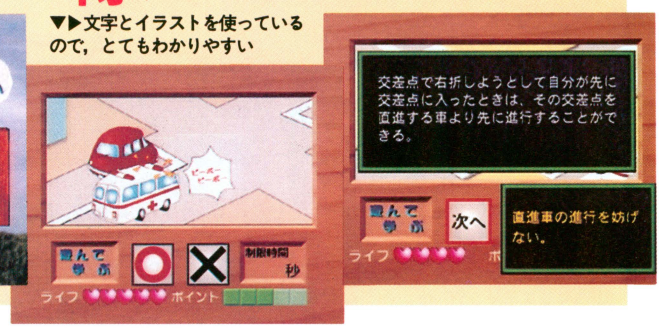
◀最初に二つのモードのどちらかを選択する。「遊んで学ぶ」のほうが断然おもしろいけどね



◀スゴロクのような「遊んで学ぶ」モード。途中で分岐点もでてくるから，何度でも遊べる



▶ゲームモードでは，道中にブレイク・タイムのボーナス・ステージが



▼▶文字とイラストを使っているので，とてもわかりやすい

今月の新作

先月本誌で紹介したクッキングRPG『王国のグランシェフ』が今月の目玉になりそう。ほかに，パソコンから移植されるビル建設SLG『ザ・タワー』も注目株だ。

えいごでGO!

2/16　■GAKKEN　■教養
■5,800円　■CD-ROM



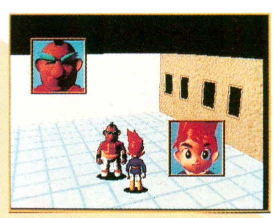
楽しい雰囲気のグラフィックを用い，アニメと音声で英単語を学習していくエデュテイメント・ソフト。英和・和英辞典としての機能や，英単語を使ったミニゲームも収録されている。

王国のグランシェフ

2/23　■サラインターナショナル　■RPG
■5,800円（予価）　■CD-ROM



料理をテーマにした異色RPG。プレイヤーは，国民の味覚が消された「グルマン王国」を救うために，究極の料理を完成させなければならない。監修は人気番組「料理の鉄人」でおなじみの服部幸應。



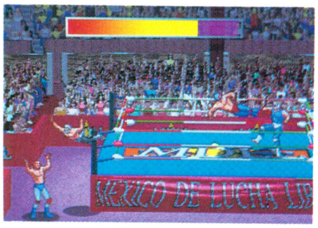
▶ゲーム内の料理といってもバカにはできないぞ！けっこう本格的なのだ



◀キミは和，洋，中すべての料理を極めることができるかな!?

ロイヤルプロレスリング

2/23 ■ナツメ ■プロレス ■6,800円 ■CD-ROM

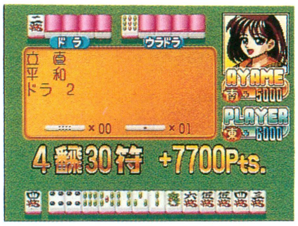


計30人のレスラーが各30種の技を持って登場する本格プロレス・ゲーム。実況中継，レスラーの雄叫びなど，多彩なパフォーマンスが用意されている。三冠統一戦など3種類の試合形式を用意。

X指定

ときめき麻雀パラダイススペシャル ～恋のてんぱいビート

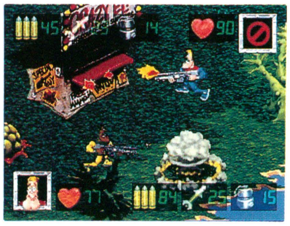
2／中 ■ソネット ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



［サターンから移植］5人の女の子が登場する脱衣麻雀。対局に勝つと，原画&動画枚数3000枚以上を誇る美しいアニメーションが見られる。声優陣は富沢美智恵，冬馬由美などの豪華メンバー。

キャプテンクエーザー

2月 ■スタジオ3DO ■シューティング ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ちょっぴりコミカルな主人公・クエーザーが，ある惑星でエイリアンと死闘を演じるシューティング。使える武器は全部で3種類ある。美しいビジュアル・シーンもウリの一つ。

ザ・タワー

2月 ■オープンブック ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］国内外で人気を得たビル建設SLG。住人を満足させるように環境を整えて，最高称号「タワー」を目指す。イベントやムービーが増加され，自分の部屋を持つことも可能になった。

DataBase 3DO新作発売予定表

カプコンの「ストリートファイターIIムービー」が発売中止になってしまった。それと入れ換わるように「麻雀上手」という，カプコンとしてはめずらしい麻雀ソフトが発表された。エマテックからは，同社お得意の囲碁指南ソフトが新登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月15日	Defcon 5／デフコン5	シューティング	マルチソフト	5,800円
3月下旬	Vゴールサッカー'96(仮)	サッカー	テクモ	(予)6,800円
	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
4月予定	★麻雀上手～麻雀がうまくなる	麻雀	カプコン	未定
	リターン・トゥ・ゾーク	AVG	バンダイビジュアル	未定
春頃予定	ブルーフォレスト物語～風の封印	RPG	ライトスタッフ	未定
96年予定	Dの食卓2(M2)	AVG	ワープ	(予)8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	★定石大事典	囲碁	エマテック	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップものがたりvol.2」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	絵本	エルコム	未定
未定	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	絵本	エルコム	未定
	ナオコとヒデ坊英語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才2	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊国語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊算数の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊料理の天才1	教育	学漫	3,980円
	必殺パチンココレクション(仮)	パチンコ	サンソフト	未定
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
	ワールドカップゴルフ(仮)	ゴルフ	USゴールドジャパン	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予)6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

■発売中士が決定した作品……●ストリートファイターIIムービー(カプコン)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)春頃→3月●即戦力の定石(G.A.M.)春頃／価格未定●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定●闘牌伝アカギ(マイクロネット)1月中旬→1月13日●アイドル麻雀ファイナルロマンス2～ハイパーエディション(アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジ)12月22日→1月19日●誕生～デビュー～ピュア(シャーロック)1月26日→3月中旬

(M2)……M2専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



バーチャルボーイ

VIRTUAL BOY

新作だして! バーチャルボーイの明日はどっちだ!?

昨年の夏に，けっこう注目されつつ発売されたバーチャルボーイだが，半年間でもう陰りが見えはじめている。ただ単に普及しなかったと言えばそれまでだが，メーカー側の「売るぞ」という努力があまり感じられないのが悲しい。市販されるソフト数も少ないし，話題作りの一大キャンペーンなどもほとんどないのが現状だ。発売前の発表会では，あれほど力を入れていたのに……。

春先にはそこそこソフト数も増え，今よりは明るくなりそうだが，現状が現状だけに安心はできない。せっかくのハード，このままではもったいないと思うのだが。

（倉元一浩）

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

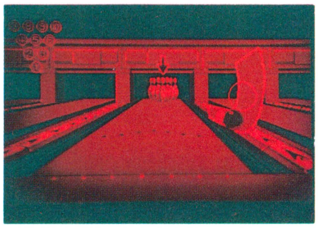
1位の『バーチャルボーイ ワリオランド』を筆頭に，マリオ系のゲームがベスト5内に3タイトルもランクイン。3位の『スペースインベーダー』も大健闘だ。

順位		タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	初登場	バーチャルボーイ ワリオランド ～アワゾンの秘宝	●任天堂	●アクション	●4,900円
2	初登場	SDガンダム ディメンションウォー	●バンダイ	●SLG	●5,800円
3	初登場	スペースインベーダー ～バーチャルコレクション	●タイトー	●シューティング	●4,980円
4	前2位	マリオズテニス	●任天堂	●テニス	●4,900円
5	前1位	マリオクラッシュ	●任天堂	●アクション	●4,900円

アフターケア

バーチャルボウリング

12／22 ■アテナ ■ボウリング ■5,300円 ■8メガカートリッチ



立体映像でリアルに表現されたボウリング・ゲーム。ボウラーの利き腕，ボールの重さなどを自由に設定できる。ノーマル・モードのほかに，ライバルたちと腕を競うトーナメント・モードも収録。

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

初心会での講演で話された“再スタート”は，いつ切られるのか?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	アウト・オブ・ザ・デスマウント(仮)	3Dシューティング	J・ウイング	(予)6,800円
	Jリーグ3Dステージ	サッカー	J・ウイング	(予)6,900円
5月上旬	ナイトランディング(仮)	フライトSLG	パウ	未定
春頃予定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予)5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予)5,800円
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	湾岸戦線レッドシティ	シューティング	アスミック	5,800円
	ドラえもん ～のび太のドキドキ!おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	バウンド・ハイ!	アクション	日本システムサプライ	未定
	バーチャルダブル役満	麻雀	バップ	5,300円
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ニコちゃんバトル	3Dアクション	BPS	5,480円
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	ヴァーチャルドッジボール	アクション	ヘクト	(予)12,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)未定→3月●空とぶヘンリー(ヒューマン)発売日未定／5,800円→発売日未定／価格未定

★……今月DataBaseに初登場した新作



スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

3位以下に大差をつけて『ドラクエVI』『スーパードンキー2』がワンツー。年末のせいか『桃鉄DX』『す〜ぷよ通』といった誰でも楽しめるゲームも善戦している。

1 ドラゲンクエストVI ～幻の大地
初登場
●エニックス
●RPG
●11,400円



2 スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー
前2位
●任天堂
●アクション
●9,800円



3 不思議のダンジョン2 ～風来のシレン
初登場
●チュンソフト
●RPG
●11,800円



4 スーパー桃太郎電鉄DX
初登場
●ハドソン
●ボードゲーム
●9,500円



5 テイルズ オブ ファンタジア
初登場
●ナムコ
●RPG
●11,800円



6 す〜ぱ〜ぷよぷよ通
初登場
●コンパイル
●アクションパズル
●8,800円

7 ロックマンX3
初登場
●カプコン
●アクション
●9,800円

8 ロマンシング サ・ガ3
前1位
●スクウェア
●RPG
●11,400円

9 がんばれゴエモンきらきら道中 ～僕がダンサーになった理由
初登場
●コナミ
●アクション
●9,980円

10 スーパーファイヤープロレスリングX
初登場
●ヒューマン
●プロレス
●11,900円

とにかく値下げ　任天堂&他社ソフトの価格が下がる!

任天堂は，今年の2月以降に自社から発売するスーファミ・ソフトの価格上限を，9,800円から7,500円に引き下げると発表した。また，スーファミ用ソフトはソフトハウスからの受注によって任天堂が製造しているのだが，そのOEM製造価格も最大30%下げられることになった。これとはべつに，全ソフトハウスに対しても，低価格化への協力を呼びかけており，すでに何社かのソフトハウスが，ソフトの予定価格を変更している。

ちなみに，今年の4月21日に発売予定の，NINTENDO64用ソフトにおける任天堂の価格上限は9,800円。山内社長の初心会講演（本誌1月号に全文掲載）のとおり，今回の決定はスーファミとの差別化，すみわけの第一歩であると考えてよいだろう。**(薮良小路)**

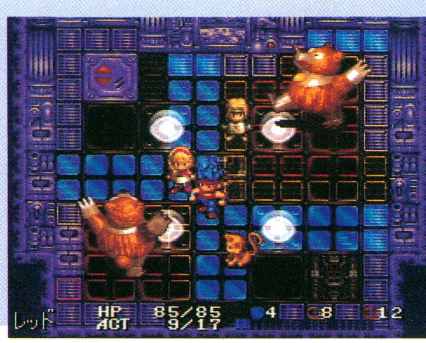
手には地図だけ　初心に帰ってお宝探し!

スクウェアの新作『トレジャーハンターG』は，世界に隠された七つのオーパーツを求めて，少年少女が冒険をするRPGだ。古き良き時代を思いだすシチュエーションだが，そこはスクウェア，キャラはすべて3Dレンダリングされ，スーファミとは思えない美麗グラフィックで幻想世界を描いている。

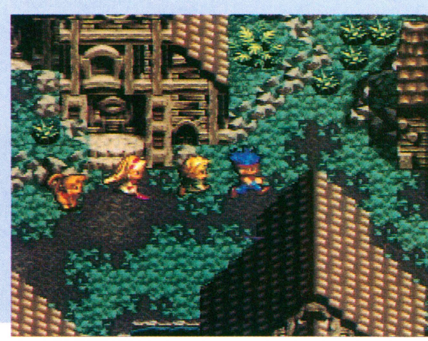
システムもユニークだ。戦闘はシミュレーション風で，プレイヤーの戦略を要求する。また，画面内のものをたたきまくっていると，いろいろな変化が起こるらしい。地面の草をバシバシとたたく(?)と，アイテムやお金が手に入るなど，ユニークなアイデアが満載の一作だ。



トレジャーハンターG
■スクウェア　■RPG
■価格未定　■発売日未定



◀戦闘ではハデな魔法も使えるが，どこかほのぼのとした雰囲気がただよう



◀家に洗濯物が干されているなど，細部にわたってグラフィックが秀逸

栄養バランス　ドラゴン育てて祖国を解放

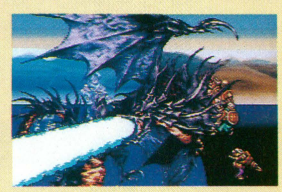
いざペットを飼おうと思っても問題が多い昨今に，ましてやドラゴンともなると近所の苦情もはかりしれないもの。それでもこの手でドラゴンを育てたいという誰もが(?)持つ夢を，このソフトはかなえてくれるのだ。

舞台となるのは，空に浮く浮島に人間が住んでいる世界。翼を持つドラゴンはごく普通の交通手段だ。プレイヤーである戦竜隊長ビュウの祖国は，グランベロスなる帝国によって滅ぼされてしまう。祖国復興のため，ビュウは仲間とともに戦う，という物語だ。

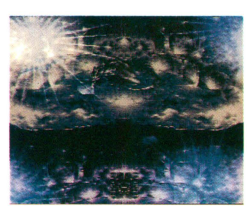
戦闘でカギをにぎるのはやはりドラゴン。武器や防具，書物などをエサとして与えると，ドラゴンはその特長を吸収して成長をしていく。どんなドラゴンを育てるか，それはプレイヤーしだいなのだ。



▲成長ぐあいでドラゴンのグラフィックも美麗に（あるいはグロく）変化するぞ



バハムートラグーン
■スクウェア　■RPG
■11,400円　■2月9日発売予定



◀伝説にある神竜……王女だけがその守護神を召還できるのだというが?

※画面は開発中のものです

明日からサテラ

スクウェアが衛星放送オリジナル・ソフトを大量発表

スーパーファミコンのゲームを衛星放送で配信するサテラビュー。この番組表にスクウェアのBS専用ゲーム4本が加えられる。専用ということは，店で手に入れることのできない衛星放送だけのお楽しみ，しかもタダ！ということだ。これはオイシすぎる。

容量はそれぞれ8メガと，スクウェア作品としては小ツブな部類だが，この中にはゲームのエッセンスがこれでもかとばかりに凝縮されている。まだサテラビュー・セットを体験していない人は，これを機会に購入してみてはどうかな？

●放送日

『恋はバランス』
1／27～2／3，2／17～23

『ラジカルドリーマーズ』
2／4～9，2／24～3／1

『トレジャー・コンフリクス』
2／10～16，3／2～8

『ダイナマイ・トレーサー』
1／27～2／23

※放送時間は番組表で確認してください

恋はバランス ～たとえばK君の多忙な一日編

最大4人までのプレイが可能なボードゲーム。マップ上の女の子とカップルになり，そのコの行きたいデート・スポットに連れていけばデート成功，ポイントが得られる。女の子は総勢12人で，どれだけ多くの女の子からポイントを集められるかを競う。「独りもん」がカップルと遭遇すればプレゼント・バトルが発生。女の子にプレゼントを積み，女の子は勝った側とカップルになってしまうぞ。



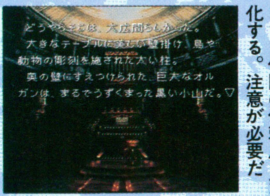
▶アイテムやイベントがいろいろ隠されている



▶デートに成功すればキスマークが増えるのだ

ラジカル・ドリーマーズ ～盗めない宝石

サウンドノベルふうな外見だが，じつはテキスト・タイプRPGになっている。舞台となるダンジョンを歩き，モンスターと戦いつつ謎を解き明かしていくというもの。



▶プレイヤーの行動しだいで，仲間の信頼度も変化する。注意が必要だ

ダイナマイ・トレーサー

宇宙を舞台に，いかに多くポイントの高いアイテムを集め，早くゴールするかを競う。八つの惑星を探索し，ミニゲームをクリアすることでアイテムが入手できる。



▶6人のキャラには性能差がある

トレジャー・コンフリクス

主人公は，古代文明の遺跡が残る惑星を探索するトレジャーハンター。飛空艇でいろいろな街やベースを飛びまわり，宝物を探すのが目的だ。情報収集はRPGタイプ，戦闘は飛空艇によるシューティング・ゲームになる。発見した財宝をオークションなどで金に替え，飛空艇を改造，戦闘能力を上げていく。かなり練り込まれたシナリオが用意されているぞ。



▶街で得た情報や地図をもとに捜索を進める



▶飛空艇の改造しだいでこんな強力な武器も

今月の新作

期せずしてスクウェア特集となってしまった今月，その量と質に圧倒されそうだが，ほかにもビッグ・タイトルが並んでいる。『ドラクエ』や『F.F.』と肩を並べるとの意気込みで作られた『G.O.D』は，幾星霜を経てようやく今月に発売の日を迎えるが，さて評価はいかに？『ONI』は他機種でも好評のシリーズだけに，善戦が期待できそうだ。

幕末降臨伝ONI

2／2 ■バンプレスト ■RPG ■12,800円 ■32メガ・カートリッジ



和風RPGのスーファミ版第2作。新撰組や坂本龍馬の登場する幕末を舞台に，妖怪にからんだ陰謀が展開する。派手な「神降ろし」アニメーションはグラフィックも大きくなり，視覚効果が増した。

ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で

2／9 ■コナミ ■SLG ■9,980円 ■32メガ・カートリッジ



[PCエンジンから移植]女の子から告白されることを目的とした，恋愛育成シミュレーション。勉強や運動で自分を鍛えることで，ふさわしい女の子と出会い，親交を深めていく。



▶時間制限は高校生活の3年間。卒業までに彼女にふさわしい男になるのだ



▶とても1回のプレイでは制覇できないイベント量が，このゲームのウリの一つ

バハムートラグーン

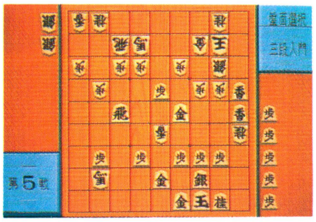
2／9 ■スクウェア ■RPG ■11,400円 ■24メガ・カートリッジ



育て上げたドラゴンや仲間たちとともに，祖国回復のために戦うシミュレーションRPG。ドラゴンはアイテムを食べさせることで，その特性に影響された成長をしていく。

将棋最強II 実戦対局編

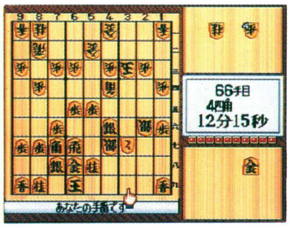
2／9 ■魔法株式会社 ■将棋 ■10,800円 ■4メガ・カートリッジ



前作の「指しかけ盤面対局戦」を充実させ，通常の対局戦をはぶいた将棋ソフト。対局途中の山場からスタートすることになる。初級から上級までの難易度設定で，盤面は150を収録。

プロ棋士人生シミュレーション 将棋の花道

2／16 ■アトラス ■将棋 ■12,800円 ■8メガ・カートリッジ



思考が高速な将棋ゲーム。定石データを12万とおり用意している。「フリー対局モード」では，性格の異なる16人と対戦。「ストーリーモード」では，プロ棋士の座を獲得し，7冠制覇を目指す。

G.O.D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

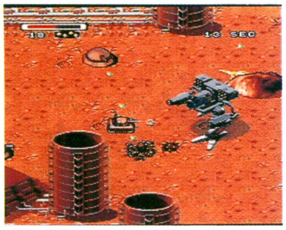
2／23 ■イマジニア ■RPG ■11,400円 ■24メガ・カートリッジ



豪華スタッフの手による野心作。近未来に展開するエイリアンとの壮絶な戦いをとおし，主人公の成長を描く。独自のシステムや演出，コミカルとシリアスとの融合など，意欲的な内容になっている。

バトルテック3050

2/23 ■アスク講談社 ■アクション
■9,800円 ■16メガ・カートリッジ





巨大ロボットを操作して，未来の戦場を戦いぬくアクション。与えられた指令をクリアするためには，武器の選択や環境の把握が重要なカギを握る。視点にはクォーター・ビューを採用。

ガンハザード

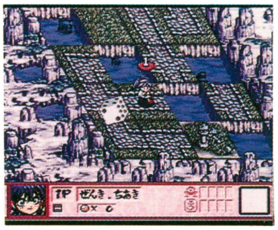
2/23 ■スクウェア ■ARPG
■11,400円 ■24メガ・カートリッジ



世界をまたにかける傭兵としてヴァンツァーをあやつり，数々の指令を達成していくサイバーSF・RPG。戦闘シーンはアクションとなり，経験を積むことで仲間の動きがより的確なものになる。

鬼神童子ZENKI 天地鳴動

2/23 ■ハドソン ■ボードゲーム
■9,980円 ■16メガ・カートリッジ



パネルをスライドさせて道を作りながらアイテムを集めるボードゲーム。パネルを動かすのに必要な憑依の実は，悪依獣との戦闘で得るなど，世界観を活かした独自のシステムを採っている。

スーパーファミスタ5

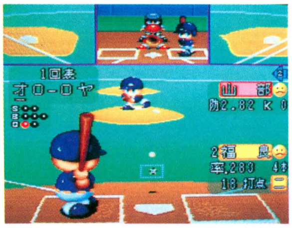
2/29 ■ナムコ ■野球
■6,980円 ■20メガ・カートリッジ



定番野球ゲームの最新版。往年の名選手を集めたOBチームとの対戦，選手エディットなど，心にくい機能を満載。「夢のFA」では支給ボーナスで12球団から選手を獲得し，最強チームを結成できる。

実況パワフルプロ野球3

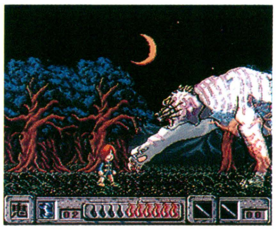
2/29 ■コナミ ■野球
■7,500円 ■32メガ・カートリッジ



新機能を追加した野球ゲーム。オリジナル新人選手を作り育成して一軍入りさせれば，アレンジ・モードで使用できるようになる。商品パッケージ内には選手パスワードが同梱されている。

ゲゲゲの鬼太郎 ～復活!天魔大王(復刻版)

2/29 ■バンダイ ■アクション
■3,980円(予価) ■8メガ・カートリッジ



'93年に発売された作品の復刻版。水木しげるの描く妖怪たちが未来で戦う。設定は当時放映されていたアニメ版のもの。2人同時プレイでは，おなじみねずみ男や砂かけババアも使用できる。

星のカービィスーパーデラックス

2/下 ■任天堂 ■アクション
■7,500円 ■32メガ・カートリッジ



人気の横スクロール・アクションが，オムニバス形式でスーファミに初登場。吸い込んだ敵を味方キャラ（ヘルパー）にする能力が新しく追加された。ヘルパーは2Pが操作することも可能。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

任天堂の製造費引き下げ政策により，全体的に定価が低くなってきた。スクウェアからは，休む間もなく新作が登場している。エニックスからは『ドラクエIII』の復刻版が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月下旬	京楽・三洋・マルホンParlor!パーラー! 5 ～パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	未定
3月1日	DOOM	3Dアクション	イマジニア	12,800円
	鮫亀	パズル	ハドソン	8,980円
	晦～つきこもり	AVG	バンプレスト	(予)7,800円
3月8日	★す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	アクションパズル	コンパイル	6,800円
	実戦パチンコ必勝法! 2	パチンコ	サミー	未定
3月9日	スーパーマリオRPG	RPG	任天堂	7,500円
3月15日	ダービースタリオン96(SV)	競馬SLG	アスキー	12,800円
	峠・伝説　最速バトル	レーシング	BPS	(予)10,800円
3月19日	美少女レスラー列伝 ～ブリザードYuki乱入!?	プロレスSLG	ケイエスエス	未定
3月22日	林海峯九段の囲碁道場	囲碁	アスク講談社	14,800円
	忍たま乱太郎 2	未定	カルチャーブレーン	7,800円
	実況競馬シミュレーション ステイブルスター～厩舎物語	競馬SLG	コナミ	11,800円
	★ギャンブル放浪記	ボードゲーム	バップ	8,500円
	ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	アクション	ハドソン	6,800円
	'96全国高校サッカー選手権	サッカー	魔法株式会社	(予)7,800円
3月29日	GTレーシング	レーシング	イマジニア	10,800円
	それ行け♥エビス丸 ～からくり迷路 消えたゴエモンの謎!!	アクションパズル	コナミ	未定
3月上旬	銀河戦国群雄伝　ライ	SLG	エンジェル	10,800円
3月下旬	美少女戦士セーラームーンSuperS ～全員参加!!主役争奪戦	対戦格闘	エンジェル	7,980円
	★SDガンダムGNEXTユニット ＆マップコレクション	データ集	バンダイ	(予)3,800円
	ドラゴンボールZ ハイパーディメンション	対戦格闘	バンダイ	未定
3月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	11,800円
	レッスルマニア ・ジ・アーケードゲーム	プロレス	アクレイムジャパン	11,800円
	レボリューションX	シューティング	アクレイムジャパン	11,800円
	サウンドノベルツクール(SV)	ツール	アスキー	未定
	ベストショットプロゴルフ	ゴルフSLG	アスキー	12,800円
	必殺パチンココレクション 4	パチンコ	サンソフト	9,980円
	カオスシード～風水回廊記	RPG	タイトー	9,980円
	赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	(予)9,800円
	ジャンピンダービー	アクション	ナグザット	9,800円
	★スプリガン・パワード	シューティング	ナグザット	9,800円
	ファイアーエムブレム ～光をつぐもの(仮)	SLG+RPG	任天堂	7,500円
	機動戦士Zガンダム ～AWAY TO THE NEWTYPE	SLG	バンダイ	(予)11,800円
	新機動戦記ガンダムW ～エンドレス・デュエル	格闘アクション	バンダイ	(予)7,500円
	魔装機神　スーパーロボット大戦外伝	SLG	バンプレスト	(予)7,800円
	NEWヤッターマン ～難題かんだいヤジロベエ	アクション	ユタカ	9,800円
4月26日	Jリーグエキサイトステージ'96	サッカー	エポック社	7,980円
4月中旬	一発逆転!!競馬・競輪・競艇(仮)	ギャンブル	パウ	(予)9,800円
4月下旬	フィッシング甲子園	フィッシング	キングレコード	未定
4月予定	音楽ツクールかなでーる(SV)	ツール	アスキー	未定
	魔法陣グルグル 2	RPG	エニックス	未定

(SV)……サテラビュー対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	実戦パチスロ必勝法!山佐伝説	パチスロ	サミー	未定
	蓬萊学園の冒険!	RPG	J・ウイング	(予)7,980円
	★HEIWAパチンコワールド3（仮）	パチンコ	ショウエイシステム	10,800円
	スーパー競艇 2	競艇SLG	日本物産	未定
	ごきんじょ冒険隊	RPG	パイオニアLDC	9,980円
	サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	(予)12,800円
	すぱぽ～んDX	アクション	ユタカ	8,800円
5月予定	実況パワープロレスリング'96 ～マックスボルテージ	プロレス	コナミ	未定
	★すーぱーぐっすんおよよ 2	アクションパズル	バンプレスト	未定
春頃予定	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	9,980円
	レナスII～封印の使徒	RPG	アスミック	未定
	トイ・ストーリー(仮)	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	海のぬし釣り	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	牧場物語(仮)	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	モンスタニア	アクション	パック・イン・ビデオ	未定
	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
6月予定	トラバース～スターライト＆プライリア	RPG	バンプレスト	未定
7月27日	シムシティLimited(仮)	SLG	イマジニア	12,800円
96年予定	爆走兄弟レッツ＆ゴー!!	レーシング	アスキー	未定
未定	義経伝説	RPG	アスキー	(予)9,800円
	帝国創世紀アレクサンダー伝説	SLG	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	7,500円
	ダークハーフ	RPG	エニックス	未定
	★ドラゴンクエストIII	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説(仮)	アクション	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン　エンターテイメント	9,980円
	★トレジャーハンターG	RPG	スクウェア	未定
	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	9,980円
	アラビアンナイト～砂漠の精霊王	RPG	タカラ	未定
	MASK　マスク	アクション	東宝	(予)9,800円
	フェリシア	RPG	トンキンハウス	9,900円
	マサカリ伝説スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	9,900円
	スーパーファミリーゲレンデ	スキー	ナムコ	8,800円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800／9,800円
	★スーパーボンバーマン 4	アクション	ハドソン	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	アクション	バンダイ	未定
	バトルスコードロン(仮)	カードゲーム	バンプレスト	未定
	鎧神戦記ミレニアムソード(仮)	SLG+RPG	マジファクト	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●アテナの家庭盤～ファミリーゲームス(仮)(アテナ)●新宿放浪記(仮)(パウ)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●トムとジェリー2～トムVSジェリー(アルトロン)未定●リングにかけろ(メサイヤ)未定●京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽Parlor!パーラー!3～パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム(日本テレネット)1月中旬→1月19日●スーパーブラックバス3(スターフィッシュ)12月下旬→12月29日●スーパー将棋3～棋太平(アイマックス)12月22日→12月29日●RPGツクール2(アスキー)24メガ→16メガ●SDガンダム パワーフォーメーションパズル(バンダイ)1月下旬→1月26日●イースV～失われた砂の都ケフィン(日本ファルコム)12月22日→12月29日



PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

新作の3本がすべてランクインという，よろこばしい結果に。

順位		タイトル
1	初登場	アニメフリークFX Vol.2 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
2	初登場	アンジェリークSpecial ●SLG ●光栄／NEC HE ●7,800円
3	前1位	ルナティックドーンFX ●アートディンク／NEC HE ●RPG ●8,800円
4	初登場	鬼神童子ZENKI ～FXヴァジュラファイト ●ハドソン ●格闘アクション ●8,800円
5	前2位	キューティーハニーFX ●データウエスト／NEC HE ●AVG ●8,800円

入学式 『お嬢様捜査網』デビュー・イベントだ！

PC-FXで4月登場予定の『お嬢様捜査網』のイベントのお知らせだ。

きたる3月23日と3月30日，「私立清華学園入学式」と銘打たれたお披露目イベントがあるぞ。ソフトのデモプレイ，声優との握手会など，さまざまな催しが予定されている。さらに，会場でPC-FXを予約するとステキなプレゼントがあるらしいぞ。

参加応募方法は，往復ハガキの裏に住所・氏名・年齢および参加希望の会場名，表に返送先(住所・氏名）をそれぞれ明記し，右記住所まで。応募者多数の場合は抽選が行なわれ，当選するとペアでのご招待となる。締め切りは3月15日（必着）だ。　（小江哲朗）

●会場（午後3時開場，3時30分開演）3月23日：東京・九段会館大ホール（1,200名）／3月30日：大阪・府立労働センター（800名）

●申込先…〒104　東京都中央区築地3-9-9ランディック永井ビル7F　㈱広美「お嬢様捜査網」イベント係

DataBase PC-FX新作発売予定表

早くも『アンジェリークSpecial』の続編が発表されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	ボイスパラダイス	AVG	アスク講談社／NEC　HE	7,800円
	スーパーリアル麻雀PⅤFX	麻雀	ナグザット	未定
	ミラークルム	RPG	レイフォース／NEC　HE	8,800円
4月予定	アニメフリークFX Vol. 3	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	未定
	デア　ラングリッサー(仮)	SLG	NCS／NEC　HE	7,800円
	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム	RPG	パック・イン・ビデオ／NEC　HE	8,800円
	お嬢様捜査網	AVG	ヘッドルーム／NEC　HE	未定
春頃予定	同級生２	AVG	NECインターチャネル	未定
	ブルーブレイカー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL／NEC　HE	未定
	ファイアーウーマン　纏(まとい)組	SLG	徳間書店／NEC　HE	未定
	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC　HE	未定
6月予定	チップちゃんキィーック!	アクション	カスタム／NEC　HE	未定
7月予定	ラスト インペリアル プリンス	RPG	日本アプリケーション／NEC　HE	未定
夏頃予定	女神天国Ⅱ(仮)	未定	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
未定	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	天地無用!魎皇鬼FX(仮)	AVG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトⅣ	RPG	NECインターチャネル	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラDX (仮)(Ｘ指定)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	虚空漂流ニルゲンツ	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー(仮)	シューティング	NECホームエレクトロニクス	未定
	★アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄／NEC　HE	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC　HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC　HE	未定
	マスターズ・遥かなるオーガスタ３(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC　HE	未定
	銀河お嬢様伝説ユナFX ～哀しみのセイレーン	AVG	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグFX	野球	ハドソン	未定
	天外魔境ⅢNAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな!魔剣道!Z	RPG	フィルインカフェ／NEC　HE	未定
▼PC-FXGA専用				
未定	んーにゅー	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ブルー・シカゴ・ブルース(NECホームエレクトロニクス)未定●上海 万里の長城(アスク講談社／NEC HE)未定●ときめきカードパラダイス～恋のロイヤルストレートフラッシュ(ソネット)1月→1月26日

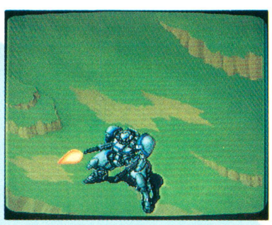
「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です／★……今月DataBaseに初登場した作品

パワードールFX

2/23　■工画堂スタジオ／NEC HE　■SLG　■7,800円　■CD-ROM



［パソコンから移植］パソコンの人気SLGをPC-FXに移植。世界観，詳細なメカ設定などを引き継ぎながらも，アニメーションなど，FX版ならではの要素をふんだんに盛り込んである。



▶オープニングや戦闘シーンなどにアニメーションがたっぷり用意されている



◀FX版のDoLLS隊員は6人。それぞれの能力をうまく駆使しよう



メガドライブ

MEGA DRIVE

メガドライブ最後（？）のソフト，『魔導物語Ⅰ』の発売日が，3月22日に決まった。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル
1	↑再登場	ジ・ウーズ ●セガ ●アクション ●5,800円
2	初登場	ぺんがPENGO ●セガ ●アクション ●4,980円
3	前1位	ぷよぷよ通 ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
4	前2位	コミックスゾーン ●セガ ●アクション ●7,800円
5	↑再登場	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 ●セガ ●アクション ●5,800円

シャドウラン

2/23　■コンパイル　■RPG　■7,800円　■CD-ROM



エルフやオークなども登場する，近未来を舞台にしたサイバーパンクRPGがメガCDに登場。グループSNEによるオリジナル・シナリオがウリ。四つのゲームモードでストーリーが進行していく。

Data Base メガドライブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼カートリッジ	
3月22日	魔導物語Ⅰ／RPG／コンパイル／7,800円



PCエンジン
PC ENGINE

先月，新作で紹介した『バザールでござ～るのゲームでござ～る』が発売日未定に。残念でござ～る。

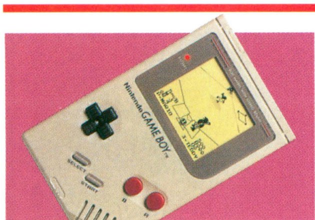
今月の売れソフトHOT5

1	初登場	聖夜物語	●ハドソン ●RPG ●7,800円
2	前1位	同級生	●NECアベニュー ●AVG+RPG ●8,800円
3	↑前4位	銀河お嬢様伝説ユナ2	●ハドソン ●デジタルコミック ●7,800円
4	前2位	銀河婦警伝説サファイア	●ハドソン ●シューティング ●6,800円
5	↑再登場	卒業II～ネオ・ジェネレーション	●リバーヒルソフト ●SLG ●8,800円

DataBase PCエンジン新作発売予定表
来月はひさしぶりに複数タイトルの新作が紹介できそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
3月15日	スチームハーツ	シューティング	TGL	8,800円
3月下旬	DE・JA	AVG	NECインターチャネル	未定
3月予定	ぷよぷよCD通	アクションパズル	NECインターチャネル	未定
春頃予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ヴァージンドリーム	SLG	徳間書店インターメディア	(予)8,800円
未定	モンスターメーカー～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	GO!GO!バーディチャンス	ゴルフ	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	デッド・オブ・ザ・ブレインI & 2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
春頃予定	魔導物語I～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	(予)7,800円
未定	Jリーグパワースタジアム	サッカー	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バザールでござ～るのゲームでござ～る(NECホームエレクトロニクス)1月→未定



ゲームボーイ
GAME BOY

今月も新作はナシ。しかし，今後は『ポケモン』『シレンGB』など注目タイトルが待っている。

今月の売れ筋ソフトHOT5

1	初登場	カービィのブロックボール	●任天堂 ●アクション ●3,900円
2	前2位	スーパードンキーコングGB	●任天堂 ●アクション ●3,900円
3	↑再登場	星のカービィ2	●任天堂 ●アクション ●3,900円
4	初登場	Tokyo Disney Land ミッキーのシンデレラ城ミステリーツアー	●トミー ●アクション ●4,200円
5	前3位	テトリス	●任天堂 ●アクションパズル ●2,600円(込)

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表
2月発売予定だったソフトが，軒並み1か月延期になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月29日	クマのプー太郎 ～宝さがしだ大入ゲームバトル	オムニバス	タカラ	3,980円
3月予定	バスフィッシング達人手帳	フィッシング	スターフィッシュ	9,800円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
3月29日	熱闘 闘神伝	対戦格闘	タカラ	4,500円
4月予定	熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ	対戦格闘	タカラ	4,500円
96年予定	風来のシレンGB(仮)	RPG	チュンソフト	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ポケットモンスター赤／緑(任天堂)2月27日



ゲームギア
GAME GEAR

今月の売れ筋ソフトHOT5

1	初登場	スーパー桃太郎電鉄III	●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円
2	前1位	魔導物語A ～ドキドキばけ～しょん	●コンパイル ●RPG ●5,500円
3	初登場	ゴジラ® ～怪獣大進撃	●セガ ●SLG ●5,500円
4	前4位	ソニックラビリンス	●セガ ●アクション ●3,800円
5	↑再登場	ベア・ナックル	●セガ ●格闘アクション ●3,500円

セイントテール登場

アニメで人気の「怪盗セイントテール」のゲームが，ゲームギアで発売されることになったぞ。内容はミニゲームを集めたバラエティ・ソフト。収録されているゲームは「まちがい探しゲーム」「スロットマシーン」「宝石落としゲーム」「絵合わせゲーム」「ドキドキマジック」(出題されるコマンドを，相手より早く入力するゲーム)など，おもしろそうなものが盛りだくさんだ。

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	★怪盗セイントテール(仮)／オムニバス／セガ／未定
未定	バーチャファイターMini／対戦格闘／セガ／未定



プレイディア
PLAYDIA

昨年末より，プレイディア本体が24,800円から21,000円に値下げされた。今が買いどき!?

Data Base プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
3月予定	エレメントボイスシリーズVOL.5 國府田マリ子／エンターテインメント／バンダイ／未定
未定	それゆけ!アンパンマン(仮)／未定／バンダイ／(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遙かなる宇宙(仮)／図鑑／バンダイ／(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!(バンダイ)未定



レーザーアクティブ
LASERACTIVE

『ミスト』が，残念ながら発売中止に。来月には『3Dバーチャルツアー』が発売される。

Data Base レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
3月予定	3Dバーチャルツアー・オーストラリア編／SLG／J.P.／未定
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話(仮)／教養／パイオニア／未定

■発売中止が決定した作品……●ミスト(パイオニア)



アーケードゲーム

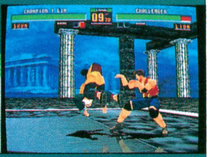
ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

なんと今月は8本が対戦格闘！そんななかで目を引くのが，8位の『ゲーム天国』。キャラ人気もさることながら，48,050（ジャレコ）点ボーナスがアツいとか。

1 バーチャファイター2
前1位
●セガ
●対戦格闘



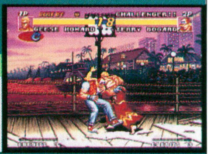
2 鉄拳2
前2位
●ナムコ
●対戦格闘



3 マーヴル・スーパーヒーローズ
↑前5位
●カプコン
●対戦格闘



4 リアルバウト餓狼伝説
初登場
●SNK
●対戦格闘



5 ストリートファイターZERO
前4位
●カプコン
●対戦格闘



6 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
前3位
●SNK
●対戦格闘

7 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
前6位
●SNK
●対戦格闘

8 ゲーム天国
初登場
●ジャレコ
●シューティング

9 ファイティングバイパーズ
初登場
●セガ
●対戦格闘

10 レイブレーサー
前7位
●ナムコ
●レーシング

'96AOU 今年のAOUショーの注目作はコレだ!!

アーケード，ゲーム・ファンにはおなじみの「AOUショー」が，2月21～23日に幕張メッセで開催される。22日は一般入場も可能なので，興味のある人は足を運んでみてはいかがかな。

今年のショーも，対戦格闘やポリゴン関連がメイン。ナムコ，カプコン，サンソフトあたりは隠し玉を用意しているらしいぞ。

ブーム復活のきざしがあるシューティングも多数出展される。その中から，彩京としては初の横シュー『戦国ブレード』，満を持して登場するタイトー『究極タイガーII』，エイティングの『バトルガレッカ』の画面を公開しよう。ほかにも，元・東亜プランのスタッフが手がけた縦シュー『アクウギャレット』や，『レイフォース』の続編『レイストーム』が出展されるぞ。

（開田清隆）

戦国ブレード
彩京





▲前作『戦国エース』の雰囲気はそのまま
◀キャラも個性的なヤツばかりだ

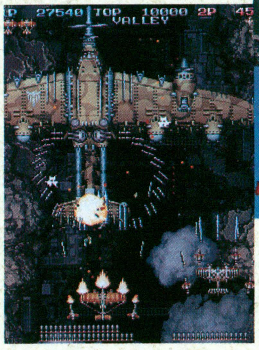
究極タイガーII
タイトー/タクミコーポレーション





▲巨大なボスも登場する。イヤらしい攻撃を仕掛けてくる
◀2人同時プレイも可能。1P側と2P側では，自機のショットが一部ちがうのだ

バトルガレッカ
エイティング/ライジング





▲オプションとスペシャルウエポンの使いかたが攻略のカギになる
◀ショットの連射がなんとも爽快だ

※画面は開発中のものです

AOUショー　おもな出展予定タイトル

メーカー	タイトル	ジャンル
IMS	ラリーポイント	プライズ
アイマックス	ジグソーパラダイス	アクション
	棋娘～なないろといき	将棋
	彼女が？（ハテナ）に着替えたら	クイズ
	カルトネーム	姓名判断
ADK	オーバートップ	レーシング
	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘
エイティング	バトルガレッカ	シューティング
SNK	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘
	ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ
カプコン	？？？？？？？？	？？？？
コナミ	セクシーパロディウス	シューティング
	進め！対戦ぱずるだま	アクションパズル
彩京	戦国ブレード	シューティング
ザウルス	フットサル	ミニサッカー
	神凰拳	対戦格闘
	超鉄ブリキンガー	シューティング
サンソフト	カラオケクイズ　イントロDonDon	クイズ
	テレパチ	パチンコ
ジャレコ	流星雀士キララ☆スター	麻雀
セガ	バーチャファイターキッズ（仮）	対戦格闘
	ガンブレード ニューヨーク	ガンシューティング
	デカスリート	アクション
	ラストブロンクス　東京番外地	対戦格闘
タイトー	レイストーム	シューティング

メーカー	タイトル	ジャンル
タイトー	究極タイガーII	シューティング
	サイキックフォース	対戦格闘
	バブルメモリーズ	アクション
	フットボールチャンプ	サッカー
	ランディングギア	フライトSLG
	シンデレラマジック	占い
データイースト	エアーウォーカーズ	バスケットボール
	バーチャルあっちむいてホイ（仮）	プライズ
ナムコ	タイムクライシス	ガンシューティング
	ソウルエッジ	対戦格闘
	ナムコ・クラシックコレクション Vol.2	オムニバス
バンプレスト	ぴっくる	アクションパズル
	アクウギャレット	シューティング
ヒューマン	魔女のささやき	体感ホラー
ビスコ	NEOドリフトアウト	レーシング
ミッチェル	パズル（仮）	アクションパズル
	麻雀パズル（仮）	アクションパズル

レディ，ゴー!!

『バーチャロン』とクリスマス・イブの意外な関係

昨年のアミューズメントマシンショーで好評を博して以来，話題を呼んでいたロボット対戦格闘ゲーム『電脳戦機バーチャロン』の試乗会が，昨年12月24日に六本木GIGOで開催された。

会場では，まだ一部の店舗でしかプレイできなかった『バーチャロン』のフリープレイ台を多数設置。どの台もプレイヤー同士の対戦がメインで，一般客を含めた多くのプレイヤーが，順番待ちの行列をつくっていたぞ。

また，会場内には『バーチャロン』のメカニック・デザインを担当したカトキハジメ氏によるラフ・スケッチが展示されていたり，開発スタッフによる模範プレイやトークショー，雑誌関係者によるゲーム大会が行なわれた。

話は変わるが，現在セガの対戦専用筐体「バーサスシティ」用の『バーチャロン』が2月末より発売を予定。筐体のサイズが小さくなるため，小型店舗での設置やプレイ料金の引き下げが可能になるなど，より手軽に『バーチャロン』の世界を体験できることだろう。





▶開発スタッフによるトーク・コーナーでは，本作品の制作コンセプトについて「スピーディなゲームにしたかった」とのこと。納得
▲出版社対抗戦には約30名の戦士が出撃。ベーマガ代表の五反田ベルグドル（？）は準決勝にて敗退



▶ゲーム本体だけでなく，ゲームに登場するロボット（バーチャロイド）のラフ・スケッチや，それをもとにしたイメージCGなども展示された

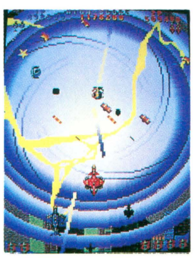
今月の新作

トピックスでも紹介している『究極タイガーII』がイチ押し。ここ数か月は，シューティングが安定供給されるので，どれをプレイするかシューターさんは迷っちゃうね。『〜ミスタラ』も前作にハマった人には，大満足のデキだ。

究極タイガーII

2／11

■タイトー／タクミコーポレーション
■シューティング

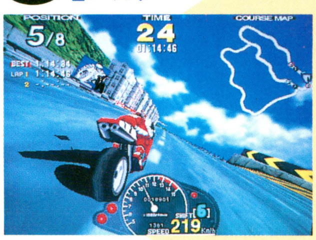


ボンバー・タイプ・シューティングの原点ともいえる『究極タイガー』の続編。2人同時プレイが可能で，1Pと2Pでは武器が異なることなどが特徴。全6ステージ，1周エンドとなっている。

マンクスT.T. ツインタイプ

2／上

■セガ
■レーシング



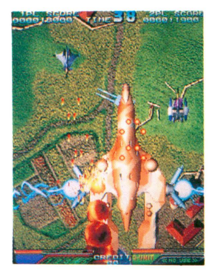


現在好評稼働中のバイクレーシング『マンクスT.T.』の2台セットタイプ。通信対戦が可能になっている。また『ツインタイプ』を4台接続することにより，最大8人までの通信対戦が楽しめる。

スカルファング

2／上

■データイースト
■シューティング



『空牙』の流れをくむシューティング。海や山岳，砂漠などで謎の敵軍と戦う。通常のプレイモードのほか，スクロール・スピードを自分で調節し，時間内に敵ボスを破壊するチェイス・モードがある。

D&D® シャドー オーバー ミスタラ

2／中

■カプコン
■格闘アクション

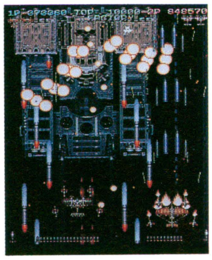


RPG「D&D®」をアクション化した『タワーオブドゥーム』の続編。前作同様4人までのパーティを組めるほか，キャラの職業が6種類に増加した。マルチ・ストーリー&マルチ・エンディングを採用。

バトルガレッカ

2月

■エイティング／ライジング
■シューティング



自機を支援する「オプション」のフォーメーションを状況によって変更していくという，戦略性の高いシューティング。自機は，スピードやスペシャルウエポンの性能が異なる4種類から選択ができる。

進め！対戦ぱずるだま

2月

■コナミ
■アクションパズル

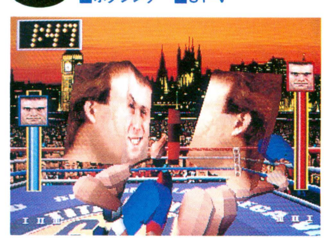


家庭用ゲーム機にも移植された，人気パズルの最新作。使用可能キャラが10人に増えたほか，「喰玉（くいだま）」「善玉」「悪玉」などの新フィーチャーがプラスされている。

ファンキーヘッドボクサーズ

2月

■セガ
■ボクシング　■ST-V



顔がポリゴンで作られた立方体というコミカルなボクシング。顔の殴られた部分がCG処理により変形するのがユニーク。対戦プレイも可能で，コマンド入力によりさまざまな必殺パンチがくりだせる。

リアルバウト餓狼伝説

12/21 ■SNK ■対戦格闘 ■MVS



『餓狼』シリーズ第5弾。『3』のスウェーライン・システムが使いやすくなったほか，リングアウトのルールやパワーゲージが追加されている。シリーズの人気キャラ15人が登場。

19XX（ナインティーンダブルエックス）

1/中 ■カプコン ■シューティング



『19』シリーズ第5弾。「戦争が終わっていなかったら」という架空戦場が舞台となる。ホーミングショットを撃てる「マーカーショット」や，効力の変化する「可変ボム」などのシステムを搭載。

電脳戦機バーチャロン VSシティ用

1/中 ■セガ ■対戦格闘



カトキハジメがメカニック・デザインを担当した，対戦型ロボット・アクションの汎用版。ゲーム内容や操作形態は，すでに発売されているコックピット・タイプと同じ。

ぴっくる

1/下 ■メトロ ■アクションパズル



二つずつ落下してくるブロック（ぴっくる）を縦か横に三つ以上つなげて消していく。複数回つなげないといけないブロックも登場する。連鎖消しをすると相手側に妨害ブロックを送り込める。

アポロ13

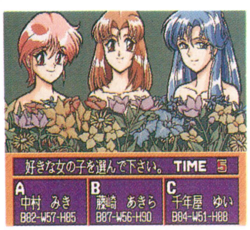
1/下 ■データイースト/セガ・ピンボール ■ピンボール




昨年夏に公開された映画がモチーフ。「BLASTOFF」の文字を集めると，史上最多である13個のボールが登場する。

きせかえ花札

12/15 ■アイマックス ■花札



3人のかわいい女の子が登場する花札。女の子のコスチュームが，それぞれ対戦するシチュエーションにあわせて変化。合計21とおりのグラフィックを堪能できる。同社「MACS」ボード第2弾。

アニマル電脳アワー

12/中 ■データイースト ■クイズ



早押しの3択クイズ。ジャンルは12種類あり，いずれも「ひっかけ」を狙った問題が用意されている。いくつかのジャンルを連続でクリアすれば「ミステリーツアー」にチャレンジできる。

エリア51

12月 ■ナムコ ■ガンシューティング




実写映像を使ったガンシューティング。筐体上のボタンを押すことで，強力なボンバーが使用できるほか，パワーアップ・アイテムも登場する。画面中にでてくる味方キャラを撃つとミスになる。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

AOUショーにあわせて各社新作ラッシュ。まだ隠し玉があるかも？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月20日	プライマルレイジ	対戦格闘	アトラス
12月下旬	スピードレーサー	レーシング	ナムコ
2月中旬	★アクウギャレット	シューティング	バンプレスト
3月予定	★流星雀士キララ☆スター	麻雀	ジャレコ
	★フットボールチャンプ	サッカー	タイトー
4月予定	★戦国ブレード	シューティング	彩京
	★サイキックフォース	対戦格闘	タイトー
夏頃予定	★ラストブロンクス 東京番外地	対戦格闘	セガ
96年予定	クイズマジカルビジョン	クイズ	コナミ
	ソニック(タイトル未定)	対戦格闘	セガ
	★バーチャファイターキッズ(仮)	対戦格闘	セガ
冬頃予定	スカルファング	シューティング	データイースト
未定	かかってきなさい!	シューティング	IMS
	★彼女が?(ハテナ)に着替えたら	クイズ	アイマックス
	グレート1000マイルズラリー 2	レーシング	カネコ
	★クイズマジカルビジョン	クイズ	コナミ
	セクシーパロディウス	シューティング	コナミ
	カラオケクイズ イントロDonDon	クイズ	サンソフト
	★テレパチ	パチンコ	サンソフト
	★ガンブレード ニューヨーク	ガンシューティング	セガ
	アウトバースト4D	3Dシューティング	タイトー
	★ランディングギア	フライトSLG	タイトー
	★レイストーム	シューティング	タイトー
	★エアーウォーカーズ	バスケットボール	データイースト
	グランドストライカーII	サッカー	ヒューマン
	逆転!!パズル番長	アクションパズル	フウキ
▼MVS対応			
3月予定	神凰拳	格闘アクション	ザウルス
	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス
	フットサル	ミニサッカー	ザウルス
春頃予定	マジカルドロップ 2	アクションパズル	データイースト
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	棋娘～なないろときい	将棋	アイマックス
	ジグソーパラダイス	アクションパズル	アイマックス
	魔石大戦ストゥーン	アクションパズル	アイマックス
	オーバートップ	レーシング	ADK
	押し出しジントリック	パズル	ADK
	★ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK
	★ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ
	ゴール!ゴール!ゴール!	サッカー	ビスコ
	NEOドリフトアウト(仮)	レーシング	ビスコ
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム
▼ST-V対応			
96年予定	コットン 2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
未定	★デカスリート	アクション	セガ
▼ピンボール			
95年10月	ノーフィアー	ピンボール	タイトー
95年11月	ジャックポット	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マウスシューターGOGO(バンプレスト)96年→未定●ミッドナイトラン～ロードファイター2(コナミ)12月上旬→12月中旬●テトリスプラス(ジャレコ)12月上旬→12月14日●パズルボブル2X(タイトー)12月上旬→12月下旬●でろ～んでろでろ(テクモ)1月→1月23日●マウスケのオジャマすごろく(データイースト)2月→2月中旬●ソウルエッジ(ナムコ)12月→1月下旬●タイムクライシス(ナムコ)1月上旬→3月●隠忍～ザ・ニンジャマスター(バンプレスト)12月下旬→12月22日●対戦麻雀ファイナルロマンスR(ビデオシステム)11月下旬→1月中旬●大牌砦(メトロ)12月中旬→1月10日

★……今月DataBaseに初登場した新作



ネオジオ

NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

入手不可能かと思われた『CDスペシャル』が発売されたのが，旧CD本体ユーザーにはうれしかったよね。でもトップはやはり『斬紅郎』なのであった。

順位		タイトル
1	初登場	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
2	初登場	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円
3	初登場	ソニックウイングス3(CD) ●ビデオシステム ●シューティング ●7,800円
4	初登場	ネオジオCDスペシャル(CD) ●SNK ●オムニバス ●3,800円
5	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
6	前4位	天外魔境真伝(CD) ●ハドソン ●対戦格闘 ●7,800円
7	前2位	超人学園ゴウカイザー(CD) ●テクノスジャパン ●対戦格闘 ●7,800円
8	前3位	ADKワールド(CD) ●ADK ●オムニバス ●6,800円
9	↑再登場	餓狼伝説3～遙かなる闘い(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
10	前8位	真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変 ●SNK ●対戦格闘 ●29,800円

ファン感涙

ADKのニンジャ・ゲーム登場

ADKから『ワーヒー』とは一味ちがう硬派な格闘ゲームが登場する。異世界のジパングを舞台に，忍者たちの真剣勝負が展開されるのだ。

システム面での特徴は，素手の状態と武器を持った状態で基本技，使える必殺技が変わること。自分で「剣を収納する」という動作を行なうことにより，試合中に戦闘スタイルの変更が可能なのだ。また超力ゲージが満タンになると「真必殺」「超力必殺」が使えるなど，イマ風のフィーチャーも搭載されているぞ。（開田清隆）

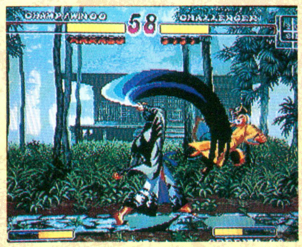


ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖

■ADK ■対戦格闘
■価格未定 ■発売日未定



◀10人の忍者が登場。サスケとカムイの2人はライバルだ





▲▶素手のときと，武器を持っているときの必殺技。使いわけが重要だぞ

今月の新作

じっくり腰を落ちつけてプレイできる『ビッグトーナメントゴルフ』がグッド。ネオジオもここにきて，格闘以外のジャンルが充実してきたね。

ビッグトーナメントゴルフ

2月 ■ナスカ ■ゴルフ ■価格未定 ■133メガ・カートリッジ



ネオジオではひさびさとなる本格ゴルフ。使用するキャラクターを能力の異なる6人の選手から選択可能。マッチプレイ，ストロークプレイなどのゲームモードが用意されている。

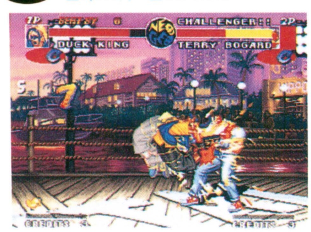


ネオジオCD

NEO・GEO CD

リアルバウト餓狼伝説

2/23 ■SNK ■対戦格闘 ■8,800円 ■CD-ROM



前作のシステムを踏襲しつつ，「ガードキャンセル」や「空中振り向き」などの新システムを搭載。CD版はBGMにアレンジ・バージョンが収録されているほか，多彩なオプションが追加されている。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

締切直前に入ってきた最新情報！『龍虎』シリーズの新作が発表されたぞ。その名も『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』。気になるゲーム内容については来月号で紹介するので，お見逃しなく。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
3月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
4月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
春頃予定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	ゴール!ゴール!ゴール!	サッカー	ビスコ	未定
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定
	パズルdeポン!	パズル	ビスコ	未定
未定	押し出しジントリック	パズル	ADK	未定
	★ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	★ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK	未定
	フットサル(仮)	ミニサッカー	ザウルス	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定
▼ネオジオCD				
冬頃予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
3月予定	ステークスウィナー ～G I 完全制覇への道	競馬	ザウルス	7,800円

★……今月DataBaseに初登場した作品

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ	ナスカ	未定
4月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
5月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
春頃予定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	ゴール!ゴール!ゴール!	サッカー	ビスコ	未定
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定
	パズルdeポン!	パズル	ビスコ	未定
未定	押し出しジントリック	パズル	ADK	未定
	★ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	(タイトル未定)	RPG	ADK	未定
	★ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK	未定
	フットサル(仮)	ミニサッカー	ザウルス	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●まる子デラックスクイズ(タカラ)1月→1月21日



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●12月第3週
39位　國府田マリ子のRadio Canvasスペシャル（キングレコード）／10,640枚
67位　アイドル伝説／ウィンビー（キングレコード）／5,950枚
85位　ロマンシング サ・ガ3　オリジナル・サウンド・ヴァージョン（NTT出版）／4,020枚
88位　Crescendo／長沢ゆりか（キングレコード）／3,910枚

●12月第4週
65位　サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ポニーキャニオン）／5,720枚
78位　國府田マリ子のRadio Canvasスペシャル（キングレコード）／4,780枚

●1月第1週
28位　すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」（ソニーレコード）／19,280枚
30位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション（キングレコード）／17,920枚
36位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルDEC.～フィーチャリング古式ゆかり（キングレコード）／13,220枚
70位　サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ポニーキャニオン）／5,410枚
94位　銀河お嬢様伝説ユナ みゅーじっくうぇいぶ（キングレコード）／3,840枚

●1月第2，3週
37位　すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」（ソニーレコード）／18,110枚
61位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション（キングレコード）／10,920枚
62位　銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT.Ⅲ「パラレル放浪!?ビーコンを探せ」（キングレコード）／10,680枚
78位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルDEC.～フィーチャリング古式ゆかり（キングレコード）／7,710枚

●1月第4週
40位　すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」（ソニーレコード）／10,950枚
65位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション（キングレコード）／5,750枚
89位　銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT.Ⅲ「パラレル放浪!?ビーコンを探せ」（キングレコード）／3,850枚

（オリコン調べALBUM HOT100による／枚数は推定）

大自然姉妹

ナコルル＆リムルルに会ってきたぞ



本誌発売の前日，2月7日に発売された『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣～アレンジサウンドトラックス』は買ったかな？　ネオジオ・ユーザーなら必携とも言える内容に仕上がっているぞ。

SNKの開発スタッフが書き下ろしたシナリオが，オリジナル・キャストによるCDドラマとして収録されていたり，リムルル役の桜井　智さんがリムルルのイメージ・ソング「あふれる想い～氷の妖精～」を歌っていたり。さらに，インナーにはSNK開発スタッフによる特別書き下ろし小説なども載っているのだ。

昨年11月，そんなアツいCDを収録している東京・大森のスタジオにおジャマして，ナコルル役の生駒治美さんと，リムルル役の桜井　智さんにお話をうかがってきた。

「アニメとゲームでは，かなり勝手がちがうのでは？」との問いに，舞台にも出演する役者さんの一面も見せてくれたのが，桜井　智さん。

「ゲームにはあまりくわしくないんですけど，私が知るかぎりのゲームの世界や，動きとかを思い浮かべながら，一つ一つ言葉を発していきました。たとえば“きゃあ”という言葉ひとつでも，いろいろありますよね。それこそ自分の中で絵が描けていないとだせないちがいですね」

いっぽう，リムルルのお姉さん，ナコルル役の生駒治美さんは，ネオジオ・ファンにとっては『餓狼伝説3』のブルー・マリーなどでもおなじみ。なかでもナコルルに対しては特別な思いがあるようだ。

「ナコルルに対しての愛着は，もちろんありますよ。前作のエンディングで，ナコルルは死んじゃったのかな，なんて悲しくなりましたし。やっぱりナコルルって自分の中で大切な部分ですからね。また演じられる，しかも今度はちょっと大人よ（笑），ってことで，さらにリキが入りました。いろんなキャラクターをやりましたけど，ナコルルは別格です」

思い入れがたっぷりつまったこのCD，ぜひ聞いてほしい。

なお，お2人のサイン色紙を各5名にプレゼントするぞ。くわしい応募要項はP.244をご覧のこと。



◀和気あいあいとマイクに向かう2人。本当の姉妹のよう

春前にドォ～ン

ゲーマデリック・ライブ，予告どおり開催

1月号のゲーマデリック・インタビューで予告されていたライブが，2月25日に行なわれる。参加希望者は往復ハガキの往信面に住所，氏名（この二つは返信面にも），年齢を明記し，下記の宛先まで（2月18日必着）。ゲーマデリックへのお便りや質問も大歓迎だぞ。　（中村京子）

〒150　東京都渋谷区神宮前6-23-3　第9SYビル4F
サイトロン・アンド・アート（株）「GAMADELIC-LIVEベーマガ」係

●日時：2月25日（日）　14：30開場　15：00開演
●場所：原宿ルイード（JR原宿駅・竹下口）※抽選でペア100組招待

春一番♥

ときめき旋風，再び！

昨年夏に行なわれた「もっと！ときめきメモリアル全国イベントキャラバン」が再び開催される。当日は，歌はもちろんトークショーやクイズ大会なども予定されているぞ。なおゲストには金月真美，小野坂昌也，黒崎彩子などが出演予定。

●3／24…京都・シルクホール　13：00開場　14：00開演
　問い合わせ：アニメイト京都店　☎075（252）1460
●3／25…東京・豊島公会堂　第1回12：00開場　12：45開演
　第2回15：30開場　16：30開演
　問い合わせ：アニメイト　☎03（3957）1234
●3／27…札幌・パトス　14：00開場　15：00開演
　問い合わせ：アニメイト札幌　☎011（219）1223
●3／31…大阪・つかしんチャーチスクェア　13：00開場　14：00開演
　問い合わせ：サンコーつかしん店　☎06（420）3781
●4／1…名古屋・港湾会館　13：00開場　14：00開演
　問い合わせ：アニメイト名古屋店　☎052（453）1322
●4／5…福岡・ベストホール　14：00開場　15：00開演
　問い合わせ：キングレコード（株）福岡支店　☎092（751）4331
●4／6…東京・杉並公会堂　13：00開場　14：00開演
　問い合わせ：新星堂各店　※近くにない場合☎03（3393）5152

今年もDQ　コンサートの日程をまとめてお知らせ!

本格的オーケストラが楽しめる『ドラクエ』コンサート＆バレエの，11月までの公演予定を掲載しよう。6月までの公演についてのくわしい説明は，次ページのコラムにまとめてあるので参照してね。

●4／4…大宮ソニックシティホール（ドラクエ・コンサート）
　問い合わせ：文化放送チケットポート　☎03（3357）9999
●5／12…宮城県民会館（ドラクエ・コンサート）
　問い合わせ：オフィストライ　☎022（267）0485
●6／12・13…メルパルクホール（バレエ「ドラゴン・クエスト」）
●8／26…オーチャードホール（ファミリークラシック・コンサート）
●8／30…名古屋白川ホール（ドラクエ・コンサート）
●11／10…渋谷公会堂（ゲーム音楽コンサート6）

今月の新作

なかなかの秀作ぞろいで，ファンはうれしい悲鳴をあげているのでは？　新規参入会社の健闘も目立つ。

実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ

2/3　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7689



スーファミ版のための書き下ろし41曲を収録。クラシック＋コナミ・サウンドの軽快なノリは，この『実況パロ』でも健在だ。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①プロローグ「宇宙歴0094…」②実況おしゃべりパロディウス③めにゅ〜だよ④だれにしようかな？⑤ビックバイパー＆ロードブリティシュのテーマ⑥それってむっちゃなつかしい！〜KC＆サンシャインバンド「ザッツ・ザ・ウェイ」より〜⑦ミラーボール フォーエバー⑧じゅでーMY LOVE〜ジュディ・オング「魅せられて」より〜⑨タコヒコ＆ベリアルのテーマ⑩ときめき人の踊り〜ボロディン「ダッタン人の踊り」より〜⑪ひかるちゃんとあかねちゃん〜ネッケ「クシコスポスト」より〜⑫ツインビー＆ウィンビーのテーマ⑬太陽がくれた季節〜バッハ「メヌエット」，出たな!!ツインビーより〜⑭女狼羅命⑮むちむちボインビーいらっしゃ〜い〜ツインビーヤッホー！より〜⑯ペン太郎＆お花ちゃんのテーマ⑰がんばれゴエモン，テケテケ道中〜がんばれゴエモンより〜⑱ゴエモンコンパクトだ！ーおまえはもう死んでいるー〜がんばれゴエモン2ー奇天烈将軍マッギネスーより〜⑲そいつ＆どいつのテーマ⑳お菓子のワルツ〜ドビュッシー「アラベスク」，サティ「Je Te Veux」より〜㉑KISS ME まっちゃん〜グラディウスより〜 ㉒ウパ＆ルパのテーマ ㉓パトロールマン〜リーサルエンフォーサーズより〜㉔殿さまとあそぼう〜対戦ぱずるだまより〜 ㉕スゥ＆メミムのテーマ ㉖ジャンジャンバリバリ出血大サービス〜グラディウスより〜 ㉗おばけ出現…なんで？〜がんばれゴエモンーゆき姫救出絵巻ーより〜 ㉘名曲！ぶっとべ大砲野郎！〜Pop'nツインビーより〜 ㉙ラン＆ミケのテーマ ㉚続けてやるかい？ ㉛おつかれさま！㉜がんがんいこーぜ最後の空中戦〜グラディウスIIIより〜 ㉝最後はお祭りだよ〜〜グラディウスIIIより〜 ㉞泳げ金魚くんスイスイスー ㉟緊張の夏〜グラディウスIIIより〜 ㊱同じアホなら踊らにゃそんそん〜グラディウスIIより〜 ㊲オーバー・ザ・オクトパス〜グラディウスより〜 ㊳幻のタコヤキは… ㊴我が青春のパロディウス ㊵突撃！となりの晩ごはん（未収録BGM1）〜モーツァルト「アイネ・クライネ・ナハトムジーク」〜 ㊶ジョン・ロビもぶっとび（未収録BGM2）〜リムスキー＝コルサコフ「くまんばちの飛行」〜
編曲：コナミ矩形波倶楽部

REAL BOUT餓狼伝説／SNK新世界楽曲雑技団

2/7　■サイトロン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00203



前作とは方向性を異にした新曲と、『3』でも使用されていたキャラクター・テーマを収録したオリジナル・サウンド集。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：SNK
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Real Boutー餓狼伝説ー②ワイワイガヤガヤ③Hitchhike④A number of rival leaders⑤Big Shot！⑥雷波濤⑦ワニの味⑧Revenge⑨Seoul Town⑩イヴォンヌ・ルロールへの幻想より ピアノとハープによる浮遊⑪白いフランコ⑫You are the winner⑬Duck！Duck！Duck！⑭蜜の味⑮Kiss Me♥⑯チ!!チ!!チ!!チ!!⑰TAKU_HATSU⑱皆はまだか⑲パンドラの箱より 第1番「遭遇」⑳パンドラの箱より 第2番「迷霧」㉑C62ーシロクニー ㉒N・D・R ㉓対峙 ㉔ギースじゃ!!イ ㉕ギースにちゅうして ㉖露命 ㉗帰依ーThe Sun Set Sky PartⅦー ㉘ENGAGE 1 ㉙Continue ㉚GAME OVER〈VOICE＆S.E.COLLECTION〉㉛Terry Bogard Voice ㉜Andy Bogard Voice ㉝Joe Higashi Voice ㉞Kim Kaphwan Voice ㉟Mai Shiranui Voice ㊱Franco Bash Voice ㊲Duck King Voice ㊳Bob Wilson Voice ㊴Blue Mary Voice ㊵Hon Fu Voice ㊶Soukaku Motizuki Voice ㊷Jin Chonrei Voice ㊸Jin Chonshu Voice ㊹Ryuji Yamazaki Voice ㊺Billy Kane Voice ㊻Geese Haward Voice ㊼e.t.c.Voice ㊽S.E.Collection I ㊾S.E.Collection II
初回特典：スーパーピクチャーCD

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣・アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団

2/7　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00204



“和”と“洋”のかけあいが絶妙な『斬紅郎』アレンジ・サウンドと，SNKスタッフによるオリジナル・ドラマを収録。スタッフ書き下ろし小説などが掲載されたブックレットもついている。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：①「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」オリジナルドラマSCENE1（プロローグ）②剣の魂③精進の滝④川⑤鬼唄⑥男酒⑦オリジナルドラマSCENE2⑧獄⑨三途の嘆き⑩風薫る⑪舞闘劇⑫宴舞⑬寺⑭オリジナルドラマSCENE3⑮自然の息吹⑯心の鏡⑰狂態⑱最後の刃⑲無限⑳祭り流れる ㉑オリジナルドラマSCENE4 ㉒あふれる想い〜氷の妖精〜
ボーカル：桜井　智（㉒）
初回特典：特製カセットインデックス

COMPETITION セガラリー・チャンピオンシップ・コンプリート

2/7　■東芝EMI（ユーメックス）　■2,000円（税込）
■CD　TYCY-5484

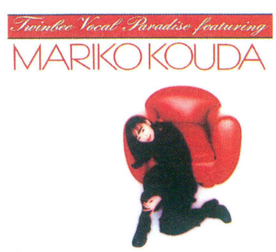


アーケード版，サターン版それぞれのオリジナル＆アレンジ曲が一度に楽しめる，まさに『セガラリー』のコンプリート・アルバム。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①GETTING MUDDY〜D.J.②MODE SELECT③CONDITIONED REFLEX④ARCADE SELECT⑤DESERT REPLAY〜evaluation〜⑥FOREST REPLAY〜evaluation〜⑦MOUNTAIN REPLAY〜evaluation〜⑧LAKE SIDE REPLAY⑨PUT UP A SIGN⑩POWER GAMES⑪RECKLESS RUNNING〜D.J.⑫RESULT⑬MY DEAR FRIEND，RALLY（Saturn Version）⑭END OF ROAD MONACO⑮FANFALE⑯DESERT LAND（D.J.）⑰GAME OVER YEAH！⑱AROUND A LETTER⑲IGNITION⑳ENDING DEMO ㉑MY DEAR FRIEND，RALLY ㉒POWER GAMES ㉓JADGEMENT ㉔CONDITIONED REFLEX ㉕DESERT LAND ㉖GETTING MUDDY ㉗MY DEAR FRIEND，RALLY ㉘RECKLESS RUNNING ㉙IGNITION ㉚END OF ROAD MONACO ㉛FANFALE ㉜GAME OVER YEAH！ ㉝AROUND A LETTER ㉞WELCOME TO SEGA RALLY ㉟PUT UP A SIGN
作曲：光吉猛修，河村知之

ツインビー・ヴォーカル・パラダイス〜フィーチャリングMariko Kouda

2/16　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-7692

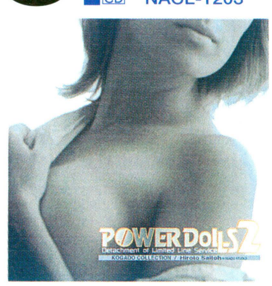


國府田マリ子がこれまで「マドカ」として歌ってきた『ツインビー』関連のボーカル曲に，4曲の新ミックスを加えたベスト・アルバム。これまでのアルバムにはなかったイメージの彼女を見られるブックレットつきの，ファンのための1枚。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①HOPE〜remix〜②Magical Melody③Twin Memories④Light〜遥かなる旅立ち〜⑤サンクチュアリ〜remix〜⑥風の贈り物〜remix〜⑦Harmony〜remix〜⑧Fantasian⑨ラッキー・ラッパー・パーティー⑩僕らのステキ〜sutekiバージョン〜⑪Twin Memories〜monologue〜
ボーカル：國府田マリ子

POWERDoLLS 2／斉藤博人

2/21　■NECアベニュー　■2,800円（税込）
■CD　NACL-1203



好評を博したアルバム「パワードール」につづき，『パワードール2』のアレンジ集が登場。TOWNS版代表9曲＋PC-9801版オリジナルの1曲，さらにボーナス・トラックとして前アルバムのリミックス曲が「パワードール・ホーンズ」の演奏で収録されている。

ゲーム発売元：工画堂スタジオ
収録曲：①POWERDoLLS2②ROLLING STEEL③TAKE THE FIELD④IVORY ILLUSION⑤OUT FLANKS⑥SETTLE DOWN⑦STREAMED BLUE⑧SWITCHED ON“DoLLS”⑨NOSTALGIA⑩from advanced POWERDoLLS2⑪SPANK MISSION（REMIX）⑫POWERDoLLS（REMIX）
作・編曲：斉藤博人

すぎやまこういち「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」オン・ピアノ

2/21　■ソニーレコード　■2,800円（税込）
■CD　SRCL-2740



シリーズではすっかりおなじみの，ピアノ・アレンジ・アルバム。今回は演奏会用アレンジも4曲収録されている。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①序曲のマーチ②間奏曲③王宮にて④木洩れ日の中で⑤ハッピーハミング⑥ぬくもりの里に⑦フォークダンス⑧さすらいのテーマ⑨静寂に漂う⑩もう1つの世界⑪エーゲ海に船出して⑫空飛ぶベッド⑬ペガサス⑭精霊の冠⑮暗闇にひびく足音⑯戦慄のとき⑰勇気ある戦い⑱敢然と立ち向かう⑲哀しみのとき⑳神に祈りを ㉑迷いの塔 ㉒ムドーの城 ㉓ラストダンジョン ㉔魔物出現 ㉕魔王との対決 ㉖時の子守唄 ㉗序曲のマーチ（演奏会用アレンジ） ㉘フォークダンス（演奏会用アレンジ） ㉙もう1つの世界（演奏会用アレンジ） ㉚時の子守唄（演奏会用アレンジ）
作曲：すぎやまこういち
編曲：多和田　吏
演奏：倉田信雄

『ドラクエ』関連公演の詳細情報だ

大宮，仙台，東京で行われる『ドラクエ』関連コンサート＆バレエ公演のくわしい情報をお伝えしよう。バレエは昨年初演された作品の再演となっているぞ。

●『ドラゴンクエストⅥ』オーケストラコンサート
4月4日：大宮ソニックシティ　大ホール　13:00開場　13:30開演
S席3,500円　A席3,000円（税込・発売中）
問い合わせ・文化放送チケットポート☎03-3357-9999
5月12日：仙台・宮城県民会館　13:00開場　13:00開演
S席4,000円　A席3,500円（税込・発売中）
問い合わせ・オフィストライ☎022-267-0485

●バレエ「ドラゴン・クエスト」全2幕
6月12日・13日：芝・メルパルクホール　18:30開場　19:00開演
問い合わせ・スターダンサーズ・バレエ団
☎03-3401-2293

サウンド・オブ・タワー

2/21　■イーストワールド　■2,800円（税込）
■CD　TOCT-9341



各機種のベスト曲を選び，多彩なアーティストたちがアレンジをほどこした『ザ・タワー』のサウンド・トラック。

ゲーム発売元：オープンブック
収録曲：①オープニング②South Pacific～暁のテーマ③スィートルーム～MIAMI2023④優ちゃんと早紀ちゃん⑤The Charm Of English Muffin（Tower Virsion）⑥Top Of Tower～結婚式のテーマ⑦地下駐車場のテーマ（タワー・オリジナル映画「モダンタイムズ」より）⑧幕張殺人事件⑨Tower Of Love⑩荒野の通り雨（タワー・オリジナル映画「西部の通り雨」より）⑪去年の今日も～タワーのクリスマス
アーティスト：Various

美少女戦士セーラームーン～アナザーストーリー音楽集

2/21　■日本コロムビア　■2,800円（税込）
■CD　COCC-13201

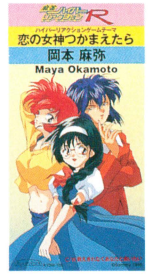


スーファミ版『セーラームーン～アナザーストーリー』のBGMをアレンジ収録。ボーカル曲はプリティキャストが歌っている。

ゲーム発売元：エンジェル
収録曲：①Sunshine Moonlight②緊迫の十番商店街③火川神社④無限学園⑤石をさがして～氷河の村カイネス～守人の村ヤガ～森と湖の村メディス～石化の村リアス⑥ヘル・デスティニー⑦四天王⑧オポシティオ戦士⑨シャーマン・アプスー⑩サスペンス＆イリュージョン⑪別離⑫バトル⑬ボーナストラック～セーラーサターンのテーマ～
作詞：佐藤ありす（①）
作・編曲：有澤孝紀
ボーカル：プリティキャスト（①）

恋の女神つかまえたら

2/21　■エアーズロック　■1,000円（税込）
■CDシングル　AYDM-105



サターン版『麻雀ハイパーリアクションR』のオープニング＆エンディング曲を収録。ボーカルは，井上由香役の岡本麻弥。

ゲーム発売元：サミー
収録曲：①恋の女神つかまえたら②数えきれなくあなたと会いたい③恋の女神つかまえたら（オリジナル・カラオケ）④数えきれなくあなたと会いたい（オリジナル・カラオケ）
作詞：真名杏樹
作曲：おぐちゆきこ（①），高橋　竜（②）
編曲：村上　聖
ボーカル：岡本麻弥

スカルファング～空牙外伝～・アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム／DATAEAST GAMADELIC

2/21　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00205



ゲーマデリックが原点に還り，「空牙プロジェクト」として手がけたアレンジ曲をはじめ，2タイトルのサウンドを完全収録。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：データイースト
収録曲：〈スカルファング アレンジ・バージョン〉①SKULL FANG②OVER BOOST〈スカルファング オリジナル・バージョン〉③SPIRIT of FANG―轟牙―④SKULL FANG―骸牙―⑤FLAMING ARROW―脅威―⑥MISSION CLEAR⑦SONIC DIVER―疾風―⑧AIR ASSAULT―迅雷―⑨OVER BOOST―咆哮―⑩THE SUNBURST―凱歌―⑪DEATH SCYTHE―朽ちた翼―〈マーヴルコミックス アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム オリジナル・バージョン〉⑫CONCENTRATION⑬GO AHEAD⑭FIRST MISSION⑮METROPOLIS⑯ESCAPE⑰FORTRESS⑱FOR A QUEEN⑲FINALIZING⑳FUNK FOR AVENGERS ㉑THE WINNER ㉒THE LOSER ㉓DRAW GAME ㉔STARRY SKY〈VOICE＆S.E.COLLECTION〉㉕SKULL FANG VOICE COLLECTION ㉖SKULL FANG S.E.COLLECTION ㉗MARVEL COMICS AVENGERS IN GALACTIC STORM VOICE COLLECTION ㉘MARVEL COMICS AVENGERS IN GALACTIC STORM S.E.COLLECTION
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

オーバートップ・押し出しジントリック／ADK ADK SOUND FACTORY

2/21　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00206



ADKサウンドファクトリーひさびさのアルバム。まったく異なる雰囲気を持つ2タイトルのサウンドが，これ1枚で楽しめる。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：ADK
収録曲：〈オーバートップ オリジナル・バージョン〉①EMERGENCY ON THE ROAD②HOLD ON③ROTTERDAM？④ROTTER DAM DAM DAM⑤DRIVE OR DIE⑥MUSIC OF THE WIND⑦CRAZY KIDS⑧砂漠の砂嵐作戦⑨NO MORE TEARS⑩ NATURAL CONCLUSION⑪ SUCCESSFUL CONCLUSION⑫NO PAIN⑬OVER NOW⑭YOU'RE THE CHAMP.〈押し出しジントリック オリジナル・バージョン〉⑮伝説なの？⑯覚えンカーイ！⑰今日と明日と⑱レイザービーム⑲背をのばそう。⑳敗者のテーマ ㉑来るべき時 ㉒TECHNO？-NO！ ㉓A SUBTLE WAR ㉔地球大侵略 ㉕遠すぎた橋 ㉖ピュピュッピドゥー ㉗恋のヒットポイント ㉘VILLAGE ㉙DREAMIN' ㉚HAPPY HAPPENING ㉛TOKIO-OSAKA～Radio Mix～ ㉜THE NINJA FACTOR ㉝LOVELESS ㉞続けンカーイ！ ㉟SO ㊱ミルキーウェイ〈S.E.＆ボイスコレクション〉㊲オーバートップS.E.コレクション ㊳押し出しジントリック ボイスコレクション ㊴押し出しジントリック S.E.コレクション
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ヘンリーエクスプローラーズ オリジナル・ゲーム・サントラ

2/21　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7693



コナミのオリジナル・ゲーム・サントラ・シリーズ最新作。『ヘンリーエクスプローラーズ』の全オリジナル曲を収録。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①HENRY EXPLORERS②DIFFERENT JOURNEYS③GLOBAL ELEMENTS④GHOST GATE⑤A THICK FOREST⑥WALTER TRIBE⑦SCHIZOPHRENIA⑧SCRATCH "P" ⑨CRIMSON POWER⑩BEYOND THE EYE⑪CLEAR⑫ACID PYRAMIDIAN⑬STAR LIGHT⑭GEOMETRIC BRICK YARD⑮FALLING⑯SPIRAL STAIR⑰HIGH N-R-G PROTECTION⑱RITUAL PHUNK⑲STALACTITE⑳MEDITATION TRAX ㉑CAVE ㉒STORM BRINGER ㉓EYE OF GUIDANCE ㉔WORLDLY GOODS ㉕LEGENDARY SWORD ㉖NO WAY OUT ㉗MOVIE STARS ㉘FINAL FRONTIER ㉙FAMOUS LAST WORDS ㉚NIGHTMARE ㉛FOUR GUITARS
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルFEB.～フィーチャリング早乙女好雄

2/21 ■キングレコード ■2,800円（税込）
■CD KICA-7685



今月の「ときメモ」は，シリーズ異例の男性キャラ・早乙女好雄をフィーチャー。ドラマやフィーチャリング・トラックだけでなく，「きらめき高校投書箱」でも公人と好雄の立場が入れ替わっていたりと，あらゆる部分で好雄が大活躍する。おまけとして，「スターダストシンフォニーEX」のトラックを特別収録。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第9話「学園祭」〉①第1回「早乙女好雄お気に召すままに」②第2回「オバケ屋敷のジュリエッタ」③第3回「恋するジュリエッタ」④第4回「俺のジュリエッタ」⑤君への100センチメートル⑥おしゃべりピアス～早乙女好雄編～⑦早乙女好雄セリフ集⑧きらめき高校投書箱 ぱーと9⑨おまけ
声の出演：上田祐司（⑤ボーカル），國府田マリ子，緒方恵美ほか

ガンハザード オリジナル・サウンドトラック

2/25 ■NTT出版 ■3,300円（税込）
■CD PSCN-5044～5（2枚組）



『F.F.』シリーズの植松伸夫，『クロノ・トリガー』の光田康典の2者によるメタリック・サウンドが展開する，オリジナル・サウンド集。ブックレットには，2人のスペシャル・インタビューが掲載されている。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：●ディスク1……①GUN HAZARD②危機③MISSION COMPLETE④PULL OUT⑤最期の言葉⑥TENSION⑦鉄の足音⑧戦慄⑨MOVE⑩A STORE KEEPER⑪VOICE OF ARK⑫大統領の死闘⑬不吉な風⑭SILENCER⑮ESCAPE⑯RICHARD MILLMAN⑰CENKTRICH⑱敵襲⑲快進撃⑳INVASION ㉑WARNING ONE ㉒WARNING TWO ㉓GENOCE ㉔哀しみのカリオン ㉕出会い ㉖MONOLOGUE ㉗SECRET STORY ㉘GALEON ㉙SNEAK AND ATTACK ㉚碧空～あおぞら～ ㉛NOTICE ㉜RESISTANCE ㉝ナヴァル要塞●ディスク2……①ROYCE FELDER②A RUNNING FIGHT③A・R・K④残骸⑤CAVERN⑥SPARK SHOT⑦202⑧追撃⑨白昼の死角⑩UNEASY⑪MESSAGE OF GENOCE⑫決意⑬GARDIAN⑭SENTINEL⑮TRAP⑯EDEL RITTER⑰NATURE⑱ロイスの死⑲EVIL POWER⑳ATLAS ㉑APPROACH TO A SHRINE ㉒FINAL MISSION ㉓焦燥 ㉔約束～ENGAGEMENT～ ㉕天空の扉 ㉖EMOTION ㉗TRIAL ZONE
作・編曲：植松伸夫，光田康典
特典：ガンハザード・スペシャルマテリアル（ブックレット）

バハムートラグーン オリジナル・サウンドヴァージョン

2/25 ■NTT出版 ■3,300円（税込）
■CD PSCN-5046（2枚組）



『バハムートラグーン』のゲーム・オリジナル・サウンドを全曲収録。メインのアルバムのほか，オンエアされたばかりのTV-CF曲など，4曲のアレンジ・バージョンが楽しめるシングルCDがついている。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：●ディスク1……①オープニング②カーナ③ファーレンファイトのテーマpart1④ヨヨのテーマ⑤ヨヨと神竜⑥サウザーのテーマ⑦レクイエム⑧友情⑨マテライトのテーマ⑩グドルフのテーマ⑪メニュー画面⑫カーナ軍⑬反乱軍⑭オレルス救世軍⑮グランベロス帝国軍⑯魔物達⑰アルタイルの魔物達⑱ザコバトル⑲中ボスバトル⑳レベルアップ ㉑ミッションクリア ㉒ゲームオーバー ㉓緑の大陸キャンベル ㉔水の大陸マハール ㉕魔法都市ゴドランド ㉖砂漠の地ダフィラ ㉗神竜のテーマ ㉘神竜の地アルタイル ㉙哀歌 ㉚緊迫 ㉛のりちゃん登場 ㉜舞踏会 ㉝ファーレンファイトのテーマpart2 ㉞アレキサンダーとの戦い ㉟決戦！ ㊱エンディング●ディスク2……①Theme of Bahamut Lagoon～Opening②JOJO and God Dragons③Theme of Bahamut Lagoon～Opening（19S12F）④JOJO and God Dragons（17S17F）
作曲：松枝賀子
編曲：松枝賀子，江口貴勅（2―①③），古田儀左エ門（2―②④）

三國志DX 7 三國志満漢全席フォーエバー

2/25 ■光栄 ■2,800円（税込）
■CD KECH-1098



ひさびさに登場する，「三國志満漢全席」の最新作。「三國志めくり」で人気の高かった声優アドリブ・コーナーや，「ソーソールービ」などのお笑いコーナーは健在。さらに5人の新キャストが加わり，ますますにぎやかになった。声優からのメッセージ&自慢の持ち物フォトを掲載したブックレットつき。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①オープニング～冥界三國志・あれから45年～②新・三國軍師アドリブ対決③劉備の部屋フォーエバー④三國志・メインテーマ⑤ソーソールービ⑥新春特別対談「ふたり帝」⑦突然リポーター～仲達さんのお宅拝見～⑧諸葛亮征嵐伝・メインテーマ⑨劉禅のお部屋⑩漢王朝立三國高等学校スペシャル～1年C組・趙雲先生～⑪第3部予告
声の出演：納谷六朗，太田真一郎，森川智之ほか

提督の決断Ⅲ

2/25 ■光栄 ■2,900円（税込）
■CD KECH-1101



新作『提督の決断Ⅲ』の全サウンドを，組曲形式でアレンジ。歴史大河ドラマ的な雰囲気が味わえる。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①MAIN TITLE「提督の決断Ⅲ」②嵐の前に 〈組曲「連合艦隊」〉③海軍軍令部④連合艦隊MAIN THEME⑤連合艦隊作戦室⑥洋上の連合艦隊⑦連合艦隊 寄港中⑧決戦前夜⑨艦隊決戦⑩空襲⑪END CREDIT「連合艦隊」⑫勝利の詩 〈レクイエム〉⑬敗戦⑭戦死 〈組曲「太平洋艦隊」〉⑮眠れる巨人⑯太平洋艦隊MAIN THEME⑰大いなる決断⑱洋上の太平洋艦隊⑲太平洋艦隊 寄港中⑳緊迫の戦場 ㉑対艦防衛戦 ㉒防空戦 ㉓END CREDIT「太平洋艦隊」
作・編曲：ボブ佐久間

湾岸デッドヒート オリジナル・サウンドトラック

2/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1018



ゲームに登場した4人のモデルで結成された，「REYƎS」によるボーカル・バージョンをはじめ，ゲーム・サウンド全曲を収録。

ゲーム発売元：パック・イン・ビデオ
収録曲：①湾岸②メイクミースマイル③グリップアウト④テイクバック⑤ロングランドロード⑥グッドラック⑦ナチュラルハイ⑧ドリフトダンシング⑨ジャングルスペース⑩ストライクファイター〈ボーナス・トラック〉⑪メイクミースマイル（インスト・バージョン）
作詞：大野泰生（②），松平あこ（⑧）
作曲：HATCH（①，③～⑦），大野泰生（②⑪），松平あこ（⑧），西岡治彦（⑨⑩）
編曲：HATCH（①，③～⑦），稗田麻美（②⑪），CHARMY（⑧），西岡治彦（⑨⑩）
ボーカル：DISARO MIZUKI（②），REYƎS（⑧）

響次元200% GM-PROGRESS-5

2/25 ■メディアリング ■2,200円（税込）
■CD MGCD-1016



新レーベル「響次元」のDr.緑川が横山智佐とともに「スーパー3Dサウンド」について楽しく解説するトーク＆ミュージックCD。

収録曲：①オープニング・トーク 響次元怒涛の攻撃！Dr.緑川登場!!②パワーフィールド（「月面のアヌビス」より）③トーク2「月面のアヌビス」ってなんぞや？④パラレルな時間（「月面のアヌビス」より）⑤最初の遭遇（「月面のアヌビス」より）⑥トーク3「ソード＆ソーサリー」ってなんぞや？⑦歩け歩けのマーチ（ルシオンの運動会編）（「ソード＆ソーサリー」より）⑧三姉妹による破滅の序曲～最終楽章第一番～（戦慄!!恐怖の館編）（「ソード＆ソーサリー」より）⑨ウィルダネス～荒野～（山あいの遊牧民編）（「ソード＆ソーサリー」より）⑩トーク4 響次元3Dサウンドの秘密とは？⑪暗闇の中の探索［月に憑かれる～呪われし者］（「ざくろの味」より）⑫ゾンビ!!（「ざくろの味」より）⑬トーク5「ざくろの味」ってなんぞや？⑭MIDNIGHT RACER（「ゼロヨンチャンプRR-Z」より）⑮幸せの曲（「ゼロヨンチャンプRR-Z」より）⑯トーク6 ゼロヨンチャンプRR-Zタイトル～メインテーマを徹底解剖！⑰ゼロヨンチャンプRR-Zタイトル～メインテーマ（「ゼロヨンチャンプRR-Z」より）⑱トーク7 響次元レーベル渾身の新作タイトル，堂々の発表！⑲グランドオープニング（「ドラゴンフォース創世記篇」より）⑳エンディング・トーク これでキミもリッパな響次元マニア!?
声の出演：Dr.緑川，横山智佐

「バーチャファイター」サウンドトラックVol.2～龍虎邂逅

2/28 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,000円（税込）
■CD TYCY-5483



「バーチャ」アニメのサントラ第2弾。声優の歌うイメージ・ソングや「ダンシングシャドウズ」収録曲のインスト版が聴ける。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①視線からDangerous②ACTION！③誰も知らない（instrumental）④瞬息万変⑤TIME AFTER TIME⑥CHASE THE DREAM⑦CHAIN REACTION（instrumental）⑧崑崙の夢（instrumental）⑨SUPER GIRL'96⑩SOLDIER DOLL⑪朝想夜考⑫あの波を越えて（instrumental）⑬My Way Stay Love ⑭金色の雨（instrumental）⑮Winner or Loser（instrumental）⑯E／D⑰Dancing Shadow（instrumental）⑱INDY CART⑲VIRTUA FIGHTERS⑳篭絡人心 ㉑夏の嵐（instrumental） ㉒攻其不备 ㉓歪門雅道 ㉔KINDERGARDEN ㉕Believe in Love（instrumental） ㉖ANABELL LEE ㉗求道訴歩 ㉘Oh,My Shinin' Star（instrumental） ㉙BLACK HEART ㉚真心誠意 ㉛汹勇澎湃 ㉜MEET THE WORLD ㉝BEHIND THE SCENE ㉞STATION TO STATION ㉟SOMETHING BLUE ㊱目空一切 ㊲在所不借 ㊳YELLOW BOOK
ボーカル：岡本麻弥（①），三木眞一郎（⑤），松井菜桜子（⑨），松本保典（⑬）

アフターケア

銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT. 2「君は…芸人のように生きられるか!?」

9/6 ■キングレコード ■1,980円（税込）
■CD KICA-259



『ユナ』の番外編CDドラマ第2弾。今回のドラマでは，お笑い芸人を目指すユナの天然ボケが炸裂する。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①オープニング～“ボケ”と“ボケ”ツっこみのないMANZAIなんて…②Funny Funny Little Girl（Short Version II）③第5話「ネオ東京銀座7丁目の奇跡」④第6話「目指せお笑いスター・激闘地獄変！」⑤第7話「不死鳥再び！ユナ，戦慄のカムバック!!」⑥第8話「ついに決着！ネオ武道館の血闘!!」⑦エンディング～あ，あ…なんてお約束なの！⑧GALAXY WAVE SEGMENT.2 BONUS TRACK
作詞：木本慶子（②）
作・編曲：有澤孝紀
声の出演：横山智佐（②ボーカル），高橋美紀，冬馬由美ほか

アフターケア

ソード＆ソーサリー GM-PROGRESS-1

11/25 ■メディアリング ■2,500円（税込）
■CD MGCD-1009



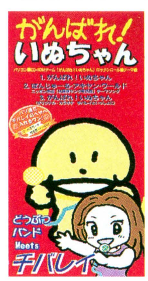
「3DMEレコーディング」による立体サウンドを追求する新レーベル「響次元」のアルバム第1弾。メインと言える4曲の3Dアレンジ・バージョンと全オリジナル曲を収録。

ゲーム発売元：マイクロキャビン
収録曲：①プロローグ～遥かなる空を越えて～②SWORD＆SORCERY③歩け歩けのマーチ④ピナコテイクの塔⑤ひだまりのねこくち⑥お泊まり…変なコトしないでね⑦犬（ドッグ）ファイト⑧アウトランド～辺境～⑨ケイブ・オブ・ワンダー⑩アーバンねこくち探検隊⑪ドキがムネムネ⑫ボスかと思った⑬勝ちっ☆⑭石のMIYAKO⑮ウィルダネス～荒野～⑯梢（こずえ）から変な音⑰もぐらパンチ⑱BINGO!!⑲エンター・ザ・ファンタジア⑳フェアリーなのなの ㉑走れ走れのテーマ ㉒爆走！砂走り ㉓邪神復活 ㉔フィンデサイクル城 ㉕三姉妹による破滅の序曲 ㉖最終楽章第1番 ㉗グランドフィナーレ～でもまた会おうネ☆～ ㉘ゲームオーバー〈3Dアレンジヴァージョン〉㉙犬（ドッグ）ファイト（密林サバイバル編） ㉚歩け歩けのマーチ（ルシオンの運動会編） ㉛ウィルダネス～荒野～（山あいの遊牧民編） ㉜三姉妹による破滅の序曲～最終楽章第1番（戦慄!!恐怖の館編）
初回特典：オリジナル・ステッカー

アフターケア

がんばれ！いぬちゃん

12/1 ■イーストウエストジャパン ■1,000円（税込）
■CDシングル AMDM-6148



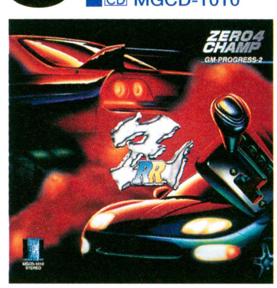
『がんばれ！いぬちゃん～ロケンロール編』のテーマ曲。千葉麗子と一緒に歌えるカラオケ版が特徴。

ゲーム発売元：バンダイビジュアル
収録曲：①がんばれ！いぬちゃん②ぼんじゅーる・アキヤン・ワールド③がんばれ！いぬちゃん（オリジナル・カラオケ チバレイといっしょに）
作詞：加藤賢崇（①），土井武志（②）
作曲：藤本 康，河辺健宏（①），塩塚 博（②）
編曲：河辺健宏（①）
ボーカル：どうぶつバンドMeetsチバレイ

アフターケア

ゼロヨンチャンプRR-Z GM-PROGRESS-2

12/20 ■メディアリング ■2,500円（税込）
■CD MGCD-1010



『ゼロヨンチャンプ』最新作のサウンドが，響次元レーベルから登場。3DMEアレンジはもちろん，リミックス曲も収録。

ゲーム発売元：メディアリング
収録曲：〈3Dアレンジヴァージョン〉①ゼロヨンチャンプRR-Zタイトル～メインテーマ②Call Forth③Midnight Racer④幸せの曲〈オリジナル音源〉⑤ARREST⑥BOADER LINE⑦CALL FORTH⑧DETECTIVE STORY⑨EXPECT⑩FACTORY⑪GUARDNER QUEST⑫HE IS A CHAMP⑬IGNITION⑭JUMP UP⑮KICK OFF⑯LUCKY PARLOR⑰MIDNIGHT RACER⑱NEXT CHALLENGE⑲OPTION⑳PLAY WITH DRAGON ㉑QUINTET ㉒RIPPLE ㉓STRUGGLE FIGHT ㉔THUNDER-STORM ㉕UNBALANCE TOWN ㉖VIVA WINNER ㉗WILD SPEED ㉘XTRA TRAGICOMEDY ㉙YOU GOT IT!! ㉚ZEALOT ㉛人生裏街道 ㉜頑固一徹親父の背中〈オリジナル・リミックス〉㉝RPGフィールド ㉞基本曲 ㉟レイコの事務所 ㊱サーキット ㊲チャンプのテーマ ㊳ゼロヨンチャンプ愛のテーマ ㊴Pass Way「すべての終わりに…」

アフターケア

銀河お嬢様伝説ユナ みゅーじっくうえいぶ－OVA＆ゲームイメージ・サウンドトラックス－

12/21 ■キングレコード ■3,800円（税込）
■CD KICA-271～2（2枚組）



OVA「哀しみのセイレーン」と，ゲーム本編のサウンドをディスク2枚にすべて収録した，『ユナ』スペシャル盤。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：●ディスク1……〈OVA SIDE〉①オーヴァーチュア～光の救世主～②Funny Funny Little Girl③“究極の料理人”④ユナ，女子高生する⑤不穏な影⑥ブロマイド，みーっけ！⑦犬命（タロちゃん）救助ですぅ⑧ニセ・エルライン降臨⑨ユナ誘拐さる！～アイキャッチ⑩フロイラインDの野望⑪ユナ，裁かれる⑫求刑！超ブラックホール追放!?⑬お嬢様仮面ポリリーナ参上！～ユーリィも大活躍ですぅ！⑭正体見たり！デビル・フロイライン!!⑮それ行けダッシュ！ユナ!!⑯集結ユナ・オールスターズ～ライトアップ・エルライン!!⑰あたしに力を貸して！⑱そして，エピローグ⑲月影におやすみ●ディスク2……〈GAME SIDE〉①プロローグ1～プリンセス号のテーマ～②プロローグ2③Go！Go！④ユナのおうち⑤月社会科見学⑥エリカ7突入！⑦ハイパー・バトル・エリア1⑧エスケイプ⑨ネオ東京⑩氷の惑星⑪サスペンス・ゾーン⑫ハイパー・バトル・エリア2⑬ジングル・コレクション⑭ごめんね⑮ギャラクシーパーク⑯六本木の舞のテーマ⑰火の惑星⑱お嬢様仮面ポリリーナのテーマ⑲ハイパー・バトル・エリア3⑳ユナのエレジー ㉑プリンセスのテーマ ㉒ハイパー・バトル・エリア4 ㉓ザッツ！クライマックス ㉔ライトアップ！エルライン ㉕エピローグ ㉖Funny Funny Little Girl（Off Vocal＆Chorus Version） ㉗ごめんね（Off Vocal Version） ㉘Go！Go！（Off Vocal Version）
作詞：木本慶子（1－②⑲，2－③），広井王子（2－⑭）
作曲：有澤孝紀
編曲：有澤孝紀，梶　亮
ボーカル：横山智佐（1－②⑲，2－③⑭），高橋美紀，冬馬由美（2－③）

アフターケア

銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT. 3「パラレル放浪!?ビーコンを探せ」

1/6 ■キングレコード ■1,980円（税込）
■CD KICA-285



「GALAXY WAVE SEGMENT」シリーズの第3弾。最終話の“百一匹ユーリィ大行進”とははたして……？

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①オープニング～マイナーキャラに人権を…②第9話「出発！パラレル・ザ・ワールド」③第10話「熱く危険なジャングル！」④第11話「華麗！ベロサイユで，ハラハラ！」⑤最終話「愛と感動のフィナーレ！百一匹ユーリィ大行進！」⑥エンディング～シリーズ完結！まだまだ食べれるんですぅ。⑦月影におやすみ（Short Version）⑧GALAXY WAVE SEGMENT.3 BONUS TRACK
作詞：木本慶子（⑦）
作・編曲：有澤孝紀
声の出演：横山智佐（⑦ボーカル），山本百合子，岩坪理江ほか

アフターケア

クォヴァディス ドラマCD vol. 1 ～激動の予感～

1/10 ■MEMレコード ■2,800円（税込）
■CD VOCR-5003



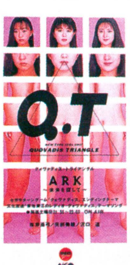
ラジオ番組（くわしくは下のシングルCD紹介を）内のドラマをCD化。マリア役の國府田マリ子が歌うボーナス・トラックも。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①草地章江ナレーション（1）②第1章 謎の巡洋艦③第2章 不吉な予感④第3章 しのびよる危機⑤第4章 友の決断⑥草地章江ナレーション（2）⑦Take me along（ボーナストラック）
ボーカル：マリア・シンダー（國府田マリ子／⑦）
声の出演：緑川　光，根谷美智子，森川智之ほか
初回特典：美樹本晴彦描き下ろしハードカバージャケット，ピクチャーCD，ドラマシナリオ（ブックレット仕様）

アフターケア

ARK～未来を探して～／Q.T

1/10 ■MEMレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル VODR-1005



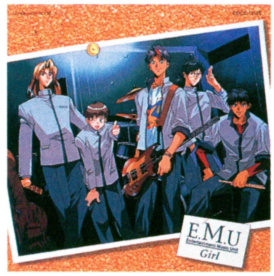
文化放送で毎週土曜日（21：30～22：00）に放送中の「草地章江のレディオ・クォヴァディス」のドラマテーマ曲と，ゲームのエンディング・テーマを収録。『クォヴァディス』のイメージ・ガール3人で結成されたユニット「Q.T」のデビュー作でもある。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①ARK～未来を探して～②微笑みにかわるまで③DEEP INSIDE（インストゥルメンタル）④ARK～未来を探して～（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：Q.T（矢部美穂，桜井亜弓，沢口　遥）

アフターケア

Girl

1/20 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-18105



『卒業M』の声優たち＝E.M.Uによる，イメージ・ボーカル集。以前登場したシングルCDからの2曲のほか，オリジナルの新曲を多数収録。

収録曲：①Teenage（じゅうだい）はパラダイス②僕たちの方程式（こたえ）－rule－③噂のRock☆Star④勇／OTOKOGI⑤少年A to Z⑥僕だって男だぞ⑦R＆R Beethoven⑧翼なき世代（ジェネレーション）⑨青春に理由はいらない⑩Girl～涙が虹に変わるまで～
ボーカル：E.M.U（緑川　光，置鮎龍太郎，林　延年，石川英郎，阪口大助）

アフターケア

知らない。

1/21 ■ソニーレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル SRDL-4147



「レディオ・クォヴァディス」のパーソナリティである草地章江が歌う，ラジオ番組テーマソング。ドラマテーマ曲と，番組のオープニング・テーマがカップリングされている。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①知らない。②ARK～未来を探して～③知らない。（オリジナル・カラオケ）
作詞：只野菜摘（①），さとうみかこ（②）
作曲：江見トモヒロ（①），太田公一（②）
編曲：NICK BROWNE
ボーカル：草地章江

アフターケア

クォヴァディス ドラマCD vol. 2 ～それぞれの戦い～

1/24 ■MEMレコード ■2,800円（税込）
■CD VOCR-5004



一緒に学んできた友人たちと敵対することになるかもしれない――主人公ハルは，複雑な心境で士官大学を卒業するが……。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①草地章江ナレーション（1）②第1章 百年式典③第2章 それぞれの別れ④第3章 赴任⑤第4章 新たなる出会い⑥草地章江ナレーション（2）⑦空の青さ知ってる（ボーナストラック）
ボーカル：アリシア・ボートマン（椎名へきる／⑦）
声の出演：林　延年，深見梨加，堀内賢雄ほか
初回特典：美樹本晴彦描き下ろしハードカバージャケット，ピクチャーCD，ドラマシナリオ（ブックレット）

アフターケア

ざくろの味 GM-PROGRESS- 3

1/25 ■メディアリング ■2,500円（税込）
■CD MGCD-1011



オリジナル・サウンド全曲に加え，レーベルのウリである3D音響で作られたイメージ・ドラマが楽しめる。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①底冷えの新宿（スーパー3D・ドラマ）②プロローグ～吹雪の夜～③悲しげなオルゴール④「月刊サイファイ」編集部（スーパー3D・ドラマ）⑤多田さん登場！⑥裕子先輩のテーマ⑦僕と裕子先輩⑧最初の衝撃（スーパー3D・ドラマ）⑨和やかな雰囲気⑩崩壊する大地（スーパー3D・ドラマ）⑪パニック！⑫暗闇の中の探索［月に憑かれる～呪われし者］（スーパー3D・ドラマ）⑬INTO THE DARKNESS⑭絶望の中の決断⑮HOUSE HOUSE HOUSE⑯ゾンビ!!（スーパー3D・ドラマ）⑰休息⑱蘇る死体⑲ゾンビとの死闘（スーパー3D・ドラマ）⑳ACTION！ ㉑人間凶器 勝又 ㉒迫り来る恐怖 ㉓涙は見せない ㉔未知なる迷路へ［絶望の中の希望］㉕生きる人，死ぬ人 ㉖最悪のシナリオ ㉗絶望 ㉘ハッピーエンド ㉙エピローグ～その先にあるもの～

アフターケア

月面のアヌビス GM-PROGRESS-4

1/25 ■メディアリング ■2,500円（税込）
■CD MGCD-1012



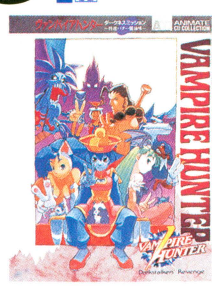
「ざくろの味」と同時発売のサウンド・トラック。前者と同様，立体音響で臨場感を高めた「ヴァーチャル・シネマ」を収録している。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：〈スーパー3D・ヴァーチャルシネマ〉①月面への飛行②研究所でのパーティー③レオナルド捕獲④最初の遭遇⑤パラレルな時間⑥パワーフィールド〈アレンジバージョン〉⑦ルナティック・ダンス⑧壮大な宇宙⑨パートナーのテーマ⑩Exact Judgment〈オリジナル音楽〉⑪ルナティック・ダンス⑫シャトルの中⑬壮大な宇宙⑭星の瞬き⑮レオナルドのテーマ⑯ワインテーブル⑰推理⑱混乱⑲疑惑⑳不信 ㉑回想 ㉒追憶 ㉓パートナーのテーマ ㉔緊迫 ㉕脱出 ㉖困惑 ㉗ストーカー ㉘寝苦しい夜 ㉙迫り来る者 ㉚追い詰められる ㉛休息 ㉜ときめき ㉝望郷 ㉞結論 ㉟見えてきた真実 ㊱Exact Judgment ㊲Not Convince ㊳Cruel Dead ㊴Final Credit

アフターケア

アニメイトCDコレクション2「ヴァンパイア ハンター」ダークネスミッション〜特選バター醤油味〜

1/31 ■ムービック ■3,500円（税込）
■CD



カセット・ブック「ヴァンパイア ハンター」の続編が，CDになって登場。今回も人気キャラクターたちが，7編のショート・ギャグドラマをくりひろげる。カプコン・デザイン・チームによる描き下ろしイラストが満載された32ページ・ブックレットつき。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①オープニング②第一夜「デミトリ，都へ行く!!ワールドツアー編」③第二夜「赤いカツブシ〜風雲竜虎篇〜」④第三夜「ザベル狂騒曲〜オレの歌を聞け〜」⑤第四夜「ハッピーバースデー，アニタ!!」⑥第五夜「緊急スペシャル！コウモリ軍団，明日への挑戦!!」⑦第六夜「仁義なき闇の対決」⑧第七夜「緊急特別企画!!アニタの地獄日記!!」⑨エンディング
声の出演：久川　綾，こおろぎさとみ，島田　敏ほか

アフターケア／インディーズ

ファーランドストーリー獣王の証

11/10 ■TGL ■非売品
■CD TGL-951110



パソコン・ソフト同梱の，MIDIフル・アレンジCD。いつもより多めの29曲のサウンドは，聴きごたえ十分。ゲームをプレイしたあとにおススメ。

ゲーム発売元：TGL
収録曲：①INTRODUCTION②THE BORDERLESS AREA③FIELDS OF JOY④K.I.S.S……⑤DEEP FOREST⑥Plsna gratia⑦STRANGLED CRY⑧PRIMITIVE HUMANITY-1⑨Mr.UNDERGROUND KING⑩PRIMITIVE HUMANITY-2⑪#69 DREAM⑫HIGHER CHILDREN⑬ANGRY CAT IN THE CLOSED RADIO⑭HOME BOY WOLF⑮C.J.S⑯NOSTALGIA⑰ART OF NOIZ⑱WATER PARTS⑲DISTANT GARDEN⑳JUSTICE ㉑in the CASTLE ㉒THIS POWER OF MOST DARK ㉓Replicants ㉔OUT OF PLACE ㉕DEMON ㉖DAMAGE ALERT ㉗WIND CHIME ㉘ONE DAY IN AUTUMN ㉙OUTRODUCTION

アフターケア／インディーズ

Dの食卓ディレクターズカット

1/1 ■ワープ ■非売品
■CDシングル



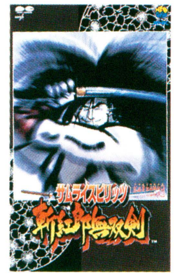
3DOソフト『Dの食卓ディレクターズカット』についているシングルCD。昨年登場した3DO版のサウンドと聴きくらべてみるのもおもしろいかも。

ゲーム発売元：ワープ
収録曲：①「Dの食卓」オープニングテーマ②「Dの食卓」スタッフロールテーマ③「Dの食卓」エンディングテーマ

VIDEO&LD

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

2/7 ■ポニーキャニオン
■VHS PCVP-11804 4,800円（税込）
■LD PCLP-00592 4,800円（税込）

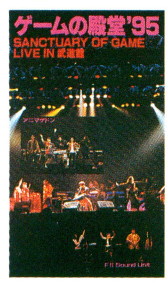


「ネオジオフリーク」編集部のプレイ&監修で『斬紅郎』を徹底攻略。各プレイの解説は，ゲーム声優陣が担当している。

（カラー90分）
ゲーム発売元：SNK
収録内容：〈プロローグ〉①オープニング〜タイトル〜操作デモ〜プレストーリー〈激闘十二剣士〉②緋雨閑丸（修羅，羅刹連係技〜修羅対戦〜羅刹対戦）③リムルル④首斬り破沙羅⑤花諷院骸羅⑥覇王丸⑦牙神幻十郎⑧橘右京⑨ナコルル⑩ガルフォード⑪千両狂死郎⑫服部半蔵⑬天草四郎時貞〈壬無月斬紅郎登場〉⑭壬無月斬紅郎（出現デモ〜VS閑丸〜斬紅郎必殺技〜名勝負）〈CPU斬紅郎攻略法〉⑮CPU斬紅郎攻略〜閑丸エンディング〜スタッフロール〈おまけ〉⑯各キャラエンディング集⑰スタッフクレジット
声の出演：桜井　智，生駒治美，金田美穂ほか
特典：8P解説書（LDは4P）

ゲームの殿堂'95　SANCTUARY OF GAME LIVE IN 武道館

2/7 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,900円（税込）
■VHS TYVY-5008



昨年開催されたイベント「ゲームの殿堂」から，「FII SOUND UNIT」「アニマゲドン」のライブのもようをピックアップ収録。

（カラー53分）

ストリートファイターII V Vol.11／Vol.12

2/26 ■アミューズビデオ
■VHS 各5,800円（税込），■LD 各4,800円（税込）





Vol.11
■VHS AMS-0071
■LD AML-0015

Vol.12
■VHS AMS-0072
■LD AML-0016

シャドルーの要塞に捕らわれていたケンは波動昇竜拳をはなち，脱出に成功。しかしリュウと春麗はすでに額にチップを埋め込まれ，シャドルーの戦士と化していた。いっぽう，フェイロンのもとには殺されたと思っていた銅昴が生きているとの報が。

（カラー50分）
ゲーム発売元：カプコン
収録内容：●Vol.11……①第21話「服従への強制」②第22話「昇竜，空へ」●Vol.12……①第23話「凍りついた眼光」②第24話「悪夢の再会」
声の出演：玄田哲章，横山智佐，辻谷耕史ほか
特典：キャラクターデータカード

アフターケア／インディーズ

第一回マスターズ大会メモリアルダイジェスト

11月 ■コンパイル ■1,980円（税込・通販）
■VHS



去年の1月15日に有明コロシアムで開催された，「第一回全日本ぷよマスターズ大会」の様子をダイジェストで収録。老若男女約15,000人もの熱気に包まれた，過去最大級とも言えるゲーム・イベントをうかがい知ることができる。

（カラー60分）
ゲーム発売元：コンパイル

第一回マスターズ大会公式本戦全記録

11月　■コンパイル　■2,980円（税込・通販）
■VHS

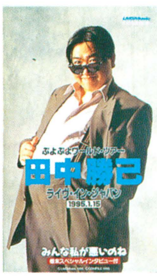


同じく「第一回マスターズ大会」のビデオだが，こちらは本選に出場した32人の強者たちの試合が完全収録されている。対戦格闘ゲームに負けないくらいの，白熱バトルが展開。

（カラー50分）
ゲーム発売元：コンパイル

ぷよぷよワールド・ツアー 田中勝己 ライヴ・イン・ジャパン みんな私が悪いのね

11月　■コンパイル　■3,980円（税込・通販）
■VHS



「第一回マスターズ大会」のラストに行なわれた，田中勝己のライブ映像。『ぷよ』ファンの声援の中，「introduction」からアンコールの「ずっと／そばに／いるよ」まで，全9曲を収録。

（カラー55分）
ゲーム発売元：コンパイル

田中勝己＋BONGO five LIVE at HIROSHIMA CASTLE？

12/24　■コンパイル　■3,980円（税込・通販）
■VHS

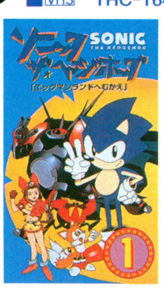


田中勝己率いるバンド「BONGO five」によるシークレット・ライブを収録。演奏シーンだけでなく，思わずぶっ飛ぶような映像も。なお，これらのビデオは通販のみの販売なので，ほしい人はコンパイル（☎082-263-6165）に問い合わせよう。

（カラー60分）
ゲーム発売元：コンパイル

セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ①「エッグマンランドへむかえ」

1/26　■セガ／タキコーポレーション　■5,800円（税抜）
■VHS　THC-16411



今や世界的キャラクターとなった『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の，オリジナル・アニメ。いつもは敵対しているDr.エッグマンが，真剣な表情でソニックに助けを求めてきた。というのも，エッグマンランドに重大な危機が……。レンタル用先行発売。

（カラー30分）
ゲーム発売元：セガ
声の出演：菊池正美，椎名へきる，松本保典ほか

TV ANIMATION　バーチャファイターVOL. 2

1/26　■セガ／タキコーポレーション　■9,800円（税抜）
■VHS　THC-16361



レンタル用「バーチャ」アニメの第2弾。レーサーのジャッキー，その妹サラと，シーズン中，生活をともにすることにした晶とパイ。しかし，チャイナタウンで晶に敗れたヤンが，再び彼らをつけ狙う。

（カラー88分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第5話「星を求めて」②第6話「激闘の陰で」③第7話「宿命の二人」④第8話「悲しい過去」
声の出演：松本保典，岡本麻弥，梁田清之ほか
映像特典：岡本麻弥と鈴木　裕の対談

セガビデオマガジン１月号

1/1　■セガ　■非売品
■VHS



今月は1～2月に登場する新作がメイン。ジャンルの豊富さもさながら，なかなか個性的なタイトルがならんでいる

（カラー24分）
収録内容：①バーチャファイター2②セガラリー・チャンピオンシップ③ガーディアンヒーローズ④ストリートファイターZERO⑤NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！～⑥The Tower⑦Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！⑧麻雀狂時代～コギャル放課後編～⑨デスマスク⑩四柱推命ピタグラフ⑪サイベリア⑫ROBO・PIT⑬ロードランナー レジェンドリターンズ⑭松方弘樹のワールドフィッシング⑮プロ麻雀 極s⑯天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅⑰くるりんPA！～CM（バーチャファイター2～キャッシュバック・キャンペーン～ゴジラー列島震撼ー）⑱渡辺浩弐のゲーム・インサイダー「ガーディアンヒーローズ」

DataBase　ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	2月21日	★クォヴァディス ドラマCD vol.3	MEMレコード	2,800円
	2月下旬	アニメイトCDコレクション・レッスルエンジェルス	ムービック	3,500円
	3月6日	★REAL BOUT餓狼伝説～アレンジ・サウンド・トラックス～	ポニーキャニオン	2,500円
	3月20日	OVAパワードール サントラ	NECアベニュー	2,800円
	3月21日	★アルバートオデッセイ外伝	ポニーキャニオン	2,000円
		★神凰拳	ポニーキャニオン	1,500円
	3月22日	★お嬢様捜査網 オリジナル・サウンドトラック	パイオニアLDC	3,000円
	3月23日	★クォヴァディス ゲームサウンドトラック	MEMレコード	2,800円
		★クォヴァディス ドラマCD vol.4	MEMレコード	2,800円
		★國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3（仮）	キングレコード	2,800円
		★告白／夕凪便り（仮）	キングレコード	1,000円
		★ステレオドラマ・もっと! ときめきメモリアルMAR. ～フィーチャリング早乙女優美	キングレコード	2,800円
		★ミュージック・フロム・イースII リニューアル（仮）	キングレコード	3,000円
		★ミュージック・フロム・イースV～失われた砂の都ケフィン（仮）	キングレコード	3,800円
		★女々しい野郎どもの詩／君への100センチメートル（仮）	キングレコード	1,000円
	3月25日	★スーパーマリオRPG オリジナル・サウンド・ヴァージョン	NTT出版	3,000円
		★ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険	TDKコア	3,000円
		あすか120%	データム・ポリスター	2,500円
		★SS版ドラゴンフォース オリジナル・サウンド・トラック	ポリグラム	2,800円
		★PS版メルティランサー オリジナル・サウンド・トラック	ポリグラム	2,800円
		★カオスシード～風水回廊記	メディアリング	2,500円
	3月27日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
		★超兄貴～究極無敵銀河最強男	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
		★電脳戦機バーチャロン	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	4月1日	★ブルーフォレスト物語 オリジナル・サウンド・トラック	ポリグラム	2,000円
		★ドラゴンフォース 創世記編（仮）	メディアリング	2,500円
	4月21日	ドラゴンクエストVI～幻の大地・エレクトーンバージョン	ソニーレコード	2,800円（予）
	4月24日	★お嬢様捜査網 主題歌／エンディング	パイオニアLDC	1,000円
	4月25日	★SS版 真・女神転生 オリジナル・サウンド・トラック	ポリグラム	未定
	4月上旬	サイバーカセットコレクション・ワールドヒーローズ2JET	ムービック	1,980円
	4月下旬	★クォヴァディス ドラマCD vol.5	MEMレコード	2,800円
	4月予定	闘神伝2　ゲーム・サウンドトラック	ソニーレコード	2,000円
	5月下旬	★クォヴァディス ドラマCD vol.6	MEMレコード	2,800円
	春頃予定	氷のまなざし	東芝EMI	1,000円
	6月1日	ドラゴンクエストVI～幻の大地・ブラスバンド	ソニーレコード	2,800円（予）
	6月下旬	★クォヴァディス ドラマサウンドトラック	MEMレコード	2,800円
	未定	神故に叶わず／鏡	データム・ポリスター	未定
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン（仮）	データム・ポリスター	未定
ビデオ&LD	3月1日	OVAパワードール（VHS／LD）	工画堂スタジオ／バップ	5,800円
	3月16日	★Mariko Koudaコンサートツアー '95 Vivid（VHS／LD）	キングレコード	4,900円
	3月21日	★REAL BOUT餓狼伝説（VHS／LD）	ポニーキャニオン	4,800円
	3月22日	セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグVol.2	セガ／タキコーポレーション	未定
		ファイアーエムブレム～紅の戦士	ケイエスエス	5,800円
	3月23日	結婚～Marriage・オリジナルアニメビデオPart1（VHS／LD）	ビクターエンタテインメント	5,800円
	4月1日	★お嬢様捜査網	東宝	4,800円
	4月予定	バーチャファイターVol.1（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円
		バーチャファイターVol.2（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円
	5月21日	バイオハザード	東芝EMI	3,980円
	5月予定	バーチャファイターVol.3（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円
		バーチャファイターVol.4（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円
	6月21日	★結婚～Marriage・オリジナルアニメビデオPart2（VHS／LD）	ビクターエンタテインメント	5,800円
	6月予定	バーチャファイターVol.5（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円
		バーチャファイターVol.6（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売日変更情報……●アイドルプロジェクト第2話「トロピカル♥ディメンション」（ケイエスエス）1月26日→2月16日●ガーディアンヒーローズ（ユーメックス）1月24日→1月31日●ファイアーエムブレム アニメーション・サウンド・トラック（ケイエスエス）12月22→日3月22日

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，稲垣宗彦，中村京子），煌竜，西部雅子，開田清隆，安部理一郎，倉元一浩，小江哲朗，藪良小路，曳地哲司，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON NEW RELEASE

PONY CANYON

SCITRON

みなさんお待たせしました
第3弾 NEO・GEOフェアー

2.7より開催中!

<サイトロン特製テレカ&キャラクターカード　店頭プレゼントキャンペーン!>

全国の有名レコード店にて、2/7発売の作品を始め、SNKのNEO・GEO関連CD・VIDEOの新作・旧作が勢ぞろいするNEO・GEOフェアーを開催中!
フェアー期間中、新作3タイトルをメインにサイトロンレーベルのSNK、CD・ビデオ・LDの商品をお買い上げいただいた方に先着でNEO・GEO格闘技ゲーム人気キャラクター(サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、リアルバウト餓狼伝説)の特製テレカやカードが入ったお楽しみ袋(2枚入り)を¥1,000ごとにひとつずつ店頭でプレゼント!!
新作はもちろん、まだ買ってない作品をこの機会に手に入れよう!
キャンペーン商品あとわずか!! 早くお店に急ごう!

●プレゼントキャンペーンは商品がなくなり次第終了いたします。ご了承ください。

●詳しくは店頭備えつけのチラシをご覧下さい。

2.7 ON SALE!

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
~ARRANGE SOUND TRAX~
SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00204　¥2,500(税込)

REAL BOUT 餓狼伝説
~SCITRON 1500 SERIES~
SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00203　¥1,500(税込)

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK
VIDEO:PCVP-11804　LD:PCLP-00592
各¥4,800(税込)

他SNK作品対象



このPOPがあるお店に急ごう!!



初回特典:特製カセットインデックス
CD:PCCB-00207　¥2,500(税込)
実際のジャケットとは多少異なります。

リアルバウト
REAL BOUT 餓狼伝説
~ARRANGE SOUND TRAX~
SNK 新世界楽曲雑技団

CD 96.3.6 ON SALE

「REAL BOUT 餓狼伝説」が早くもアレンジアルバムCD化。
SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」PRODUCEによる、また新たな試みの内容で収録。
コング桑田が歌うボーカルアレンジ2曲や、ナゾの有名ボーカリスト「KEN」が歌うロックオペラアレンジ、レクイエムアレンジを収録。

<収録予定曲>全11曲
REAL BOUT -餓狼伝説-/SEOUL TOWN/Duck!Duck!Duck! *歌:コング桑田/N・D・R/帰依-The Sun Set Sky Final - *歌:コング桑田/蜜の味/パンドラの箱より第2番「迷霧」 *歌:KEN/ギースじゃ!!イ/ギースにちゅうして/露命 *歌:KEN
*Bonus Track パンドラの箱より第1番「遭遇」

CD 96.2.21 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES
スカルファング・アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム
SKULL FANG ~空牙外伝~・AVENGERS IN GALACTIC STORM
DATAEAST GAMADELIC



初回特典：CDケースサイズカラーステッカー
CD:PCCB-00205　¥1,500(税込)

待望の2大タイトルがカップリングで登場！
あの空牙の最新作「SKULL FANG」が早くも登場。あのGAMADELICの原点に還った「空牙プロジェクト」によるアレンジバージョンを2曲収録。そしてカップリングには、マーベルコミックのキャラクターが活躍する格闘ゲーム「アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム」を収録。
各タイトルオリジナルバージョンとボイス、S.E.も完全収録。解説書、楽譜付き。

<収録曲>
SKULL FANG(SKULL FANG ARRANGE VERSION)
OVER BOOST(SKULL FANG ARRANGE VERSION)
SKULL FANG ORIGINAL VERSION
VENGERS IN GALACTIC STORM ORIGINAL VERSION
VOICE &S.E. COLLECTION

「SKULL FANG・AVENGERS IN GALACTIC STORM」 GAME & CD 発売記念　GAMADELIC　LIVE 開催!

CDにライブに精力的な活動を続けているゲーマデリック。ファンの熱い要望に応え、ライブを開催!
入場方法は、往復ハガキを送ってくれた方の中から、抽選で100組200名様を御招待!!

当日はライブの他、データイーストからのプレゼントイベント、GAMADELICの新作CD「SKULL FANG・AVENGERS IN GALACTIC STORM」等が買える販売コーナーもあります。また、今回の会場でのみお買いあげの方にサイトロン特製キャリングケースも先着100名様にプレゼント!
データイースト ファン・ゲーマデリック ファン必見のこのライブ、すぐにハガキを出して絶対チケットをモノにしよう！

場所：原宿ルイード（JR原宿駅　竹下口下車）
日時：1996年2月25日（日）
開場　14:30　　開演　15:00

応募方法
往復ハガキ(通常のハガキでは対象外となります。ご注意下さい。)にて、往信ハガキの方に住所・氏名(返信ハガキの宛先にも必ずお書き下さい)・年齢をお書きのうえ、下記あてにお送り下さい。GAMADELIC宛の質問もあれば書いて下さいね。100組(200名様)をご招待致します。発表は発送を持ってかえさせて頂きます。ご了承下さい。
〒150　東京都渋谷区神宮前6-23-3　第9SYビル4F
サイトロン・アンド・アート(株)
「GAMADELIC-LIVE マイコンBASIC Magazine広告」係まで
〆切　2/18（日）必着!

SCITRON 1500 SERIES
オーバートップ
OVER TOP
C/W:押し出しジントリック
ADK ADK SOUND FACTORY



初回特典：CDケースサイズカラーステッカー
CD:PCCB-00206　¥1,500(税込)

ADKのレーシングドライブゲーム「OVERTOP」とパズルゲームの「押し出しジントリック」の最新ゲーム2タイトルを早くもカップリングCD化!
各タイトルのオリジナルバージョンとボイスS.E.コレクションを完全収録。
解説書、楽譜付き。

<収録曲>
オーバートップ　オリジナルバージョン
押し出しジントリック オリジナルバージョン
VOICE & S.E.COLLECTION

CD 96.2.21 ON SALE

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

温泉旅行でM：tGを初体験したところ，教え手のベニー松山に7勝2敗の勝ち越し。本人は実力の勝利だというが果たして……？

ものすごいニュースだよね，ホント

×××××の△△参入はすでに某新聞にも掲載されたので，ご存知のかたもいるとは思うが，いやはや大変なことになってきた。96年度のゲーム業界は，どのように勢力分布図が塗りかえられるのか，まったく予断を許さない状況だ。

ここへきて，さらに重要な意味を持ってきたのが，NINTENDO64が本当に4月21日に発売されるのかということと，どれだけの強力なラインナップを用意できるかということ。サード・パーティにとって，ほかのハードよりもズバぬけて魅力的なマーケットを提案できなければ，もしかすると……。今後の任天堂の戦略に注目したい。

ベニー松山

久々に自転車に乗ろうとしたら，誰のしわざかスポークに南京錠が！　近所にある木梨自転車に持っていこうと思っているとか。

病欠会社員とか専業主婦にはかないません

しかし，みんな『ドラクエVI』やってるよねえ。何とか手に入れたことは先月触れたけど，実際の話この手の仕事をしている人間が師走のあの時期に，腰を据えてRPGなんてできるワケないんだよな。できるとすれば仕事がないか，サボってるってコト？

で，終わらせたのは結局正月にスキをみてだったんだけど，その間に学生時代の友人たちから問い合わせの電話が入る入る。「最後のダンジョンってどうやって入るの？」って，キミのほうがはるかに進んでるって！　とくに事故って入院した友人は，会社行けないからレベル99まで上げてやがんの。今は〝ランプのまおう〟を狙ってるってさ。

稲垣宗彦

この本の発売日には1泊2日で札幌雪祭りに行っている予定。ハドソン主催の『鮫亀』雑誌編集部対抗戦の3位の賞品だとか。

最近のお気に入りは『ダートダッシュ』

さまざまなステージが，すべて大きな周回コースとしてつながっていて，どこからでもはじめられる，というのは，いいアイデアだと思う。コース内の思わぬところにショートカットできるポイントが用意されていたりと，そのアレンジもナムコらしい。細かいところでは，ハンドルのキックバックや筐体の動きが，ゲームの邪魔になるほど強くないってのも，気に入っている。しかし，けっこうお金をつぎ込んでいるのだけれど，なかなかうまくならない。まだドリフトしたときのコントロールに，確実性がないのだ。1周できるようになる日はくるんだろうか？

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

山中直樹

1時間半の通勤時間に耐えきれず，ついに引っ越しを決意。「会社とワンダーエッグに30分以内」の物件を探しているらしい。

ゲームボーイ版にも期待

中毒プレイヤーが続出している『風来のシレン』だが，自分もなんとか「最後」まで到達できた。システムの関係上，運に左右されやすい点は否めないが，よくあれだけのアイデアをつめ込めたなあ，というのが大まかな感想。恒例となった「自社ゲームのパロディ」もキレがよく，『弟切草』をやりこんだ自分としては「ナオキは魚料理ができない」という設定に大爆笑。

あえて難を言えば，剣を振ってからワナが見えるまでのタイムラグが大きい点と見えているワナに引っかかる点。次回作を発売するときは，ぜひともこの部分を改良してほしいところだ。

板場利光

あいかわらず忙しい毎日。『DQVI』は30分遊んだところでストップ，『タクティクスオウガ』はタイトルしか見ていないとか。

ハイスコア表示にも気を配って

ここ数年の対戦格闘やシューティングは複数のキャラ（自機）があるゲームがほとんどだが，ハイスコアが使用キャラごとに集計&表示される作品は，僕の記憶がまちがっていなければ『鉄拳2』と『ファイティングバイパーズ』ぐらいだ。

キャラが複数いるとなれば，どうしても性能に差がでてくる。当然，そのキャラでかせげるスコアの限界もちがうわけだが，もしハイスコア表示が全キャラ共通だと，スコアをかせぎにくいキャラの成績が表示されにくくなり，不利になってしまう。

ほかのメーカーも，ナムコとセガを見ならって「キャラ別表示」を実現してほしい。

安部理一郎

引っ越しをひかえ，大量の荷物をどうしてくれようかと思案中らしい。とりあえず『バーチャ1』の基板は捨てたら？？？

倉庫の壺があれば引っ越しもラクなのに

発売日に購入したのに，まだやってます『風来のシレン』。編集サイドのキビしい目を盗んで，重ねに重ねた300回。育て途中だったカタナ＋43と風魔の盾＋56をハラペコになっちゃうバグで失っても，まちがって白紙の巻物に「ジノサイド」って書いちゃっても，電源を入れてしまうのです。買って1週間もすれば遊ばなくなっちゃうゲームが多いなか，気がついたら朝になってるようなゲームって貴重なんじゃないかな。

しかし，チュンソフトのゲームって毎回毎回ハマっちゃうのはおいらだけ？　つぎはゲームボーイ版の『シレン』に備えて，ナナメ移動の練習でもするかぁ。

ゲームファンの聖地・秋葉原に
トライ・アミューズメントタワーが
オープン!!



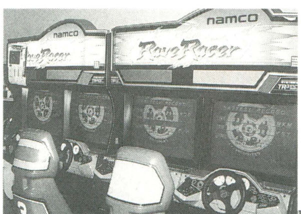
東京・秋葉原に，興味深いゲーム・センターがオープンした。ビルすべてがゲームで埋めつくされた，夢のようなところだぞ。　（文／安部理一郎）

あのゲームにまた逢える！ 充実のラインナップ

JR秋葉原駅から中央通りを左に見ながら，駐車場沿いを歩いて約5分のところに，トライ・アミューズメントタワーがそびえたつ。

「秋葉原をゲームのテーマ・パークとしてとらえると，トライ・アミューズメントタワーはその中の1アトラクションなんです。」とは社長の鞭木氏の弁。1階から4階までは，対戦格闘ゲームや，大型筐体がならぶ新作フロア。5～7階では，往年の名作ゲームを中心に，オールド・ゲームが70台以上。ゲームファンなら1日いても飽きない場所かもね。

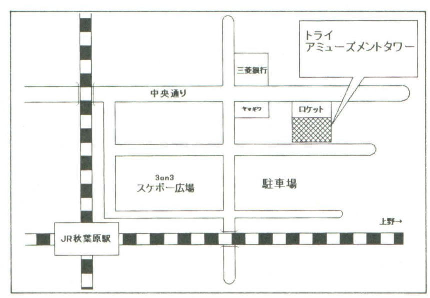
「トライ」の名を聞いて，カンのいい基板マニア諸氏はお気づきだろう。そう，本誌の広告でもおなじみの基板屋さんのトライが作ったゲーム・センターなのだ。基板屋が母体ゆえに，行き届いたメンテナンスはもちろんのこと，ほぼ入手不可能であろうオールド・ゲームを設置するのもお手のもの。春休みを利用して，ゲームの殿堂を見にいこう！



◀1Fには大型筐体を中心に，新作ゲームがところ狭しと並んでいる



▶『マーヴル・スーパーヒーローズ』特殊仕様台の正体とは？ まさかあの××が××できるとか？ 真相はキミの目で



▲秋葉原駅電気街口をでて，中央通りを右手にまがる。ちょうどロケットの真裏あたりにあるぞ

格闘フリークからマニアまで！ 守備範囲の広い7フロア

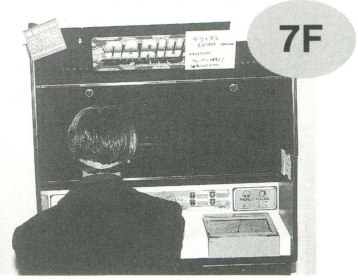
ここで，1月下旬現在のラインナップをのぞいてみよう。1～4Fでの人気機種は，『リアルバウト餓狼伝説』『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』『バーチャファイター2』などで，関東近郊のツワモノたちがしのぎをケズっているようだ。一方，5～7Fでの人気ゲームは『ダライアス』『ドルアーガの塔』『ストライダー飛竜』ほか。幻の『ルパンIII世』も純正インスト・カード付きで設置されているぞ。

2・3F



◀ゲーム好きが集まる秋葉原だけに，相当レベルの高い対戦が見られるかも？

7F



▶これが『ニンジャウォーリアーズ』と切り替えてプレイできる『ダライアス』。2画面版だ

みなさまのご来店を心よりお待ちしております

「秋葉原に一般のゲームファンはもちろん，マニアや業界通をもうならせるアミューズメント・スペースを！」のコンセプトで生まれたのが当店です。

1階から4階までは新作ゲーム，5階から7階までは70台以上のレトロゲームを設置。とくに，最上階の7階では「リクエスト・レトロゲームフロア」と銘打って，「リクエストBOX」「消さないでBOX」を併設。つねにお客様のニーズを反映させたいと考えております。今後は偶数月の1日にレトロゲームの総入れ替えを実施する予定です。

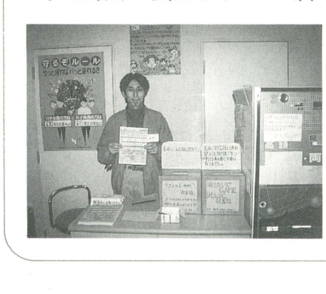
最後に，当店では「イベント企画室」なるものを設けました。お客様のアイデアによるゲーム・イベントを広く募集しています。規模によってはワンフロア貸し切りのイベントというのも可能ですので，知り合いを集めての会合など，どんどん利用してください。（店長・三国さんのコメント）



▲明るく楽しい店員さんたちが待ってるぞ。あれ？ この写真の構図はどこかでみたような……

大募集！

『トライ・アミューズメントタワー』では，オールド・ゲームのリクエストを募集しています。年代，メーカーを問わず，7階に置いてほしいゲームをリストアップして，ベーマガ編集部までお送りください。編集部が責任をもってお届けします。



◀7Fのカウンターで，置いてほしいゲームをリクエストできるのだ

新春特別企画（遅すぎ）



ネオジオワールドで1日を過ごす方法

昨年12月23日，ネオジオでおなじみのSNKが，茨城県土浦市に『ネオジオワールド』という室内型テーマパークをオープンさせた。国内でもトップクラスの敷地面積を誇っているそこには，数々のアトラクションに加え，ボウリング場やカラオケ・ボックスまで用意されているというではないか。その事実を知った我々は，即座に「ネオジオワールドで朝から夜まで遊べるか計画」を立案，ただちに遂行することにした──。（文／山中直樹）

9：40 荒川沖に到着

JR上野駅から常磐線に乗って1時間強，ネオジオワールドの最寄り駅である荒川沖駅に到着。そして，我々はJRみどりの窓口で購入した「ネオジオセット券」（アミューズメント・テーマパークの入場と3回までの施設利用が可能）を片手にバスへと乗り込んだ。

約10分後，大房で下車した我々は，その向かいにある巨大な建物へと足を運んだ。時計を見ると9時55分，なんとか10時のオープンに間にあった。なお，平日の営業は12時からなので注意しよう。



◀右にあるのがアミューズメント・テーマパークの入口。左にレストランなどがある

10:00～17:00 ネオジオワールド

念願の目的地。まずは，目玉のバーチャル・ムービー『アイマックス・ライドフィルム』に直行。巨大なスクリーンと激しいシートの揺れが印象的だった。

カートレース『ドリフトキング』は，カートから発せられる声を，ネオジオ・ゲームでおなじみの声優（コング桑田など）が担当しているのがポイントだ。

バーチャル・シューティング『ゴーストハンターズ』は，横浜ジョイポリスに設置されているものと同じだが，クリアしたときにもらえる新聞が，ちゃんとネオジオワールド用にアレンジされていた。これは必見。

ヘッドホンから聴こえる立体音響を楽しむ『クレイジートラベル』は，本当にサウンドが立体的で，フラッシュや煙などの演出もよくできている。施設内のシートは2人がけなのでカップル向きか？

その奥にある『バーチャルワールド（バトルテック，レッドプラネット）』は，参加料金，プレイ時間，最大参加人数が，それぞれ500円，5分，4人と，従来の半分になっているが，そのぶん手軽に楽しめると言える。

ビデオゲーム・コーナー「アミューズメントゾーン」では，対戦格闘ゲームの対戦台や大型筐体が多数あり，大型ゲーム・センターをそのまま持ってきた感があった。



▲あの『バトルテック』も遊べる。右には光線銃によるサバイバル『Q-ZAR（キューザー）』が

17:00～19:00 ボウリング

ひととおりのアトラクションで遊んだ我々は，アミューズメント・テーマパークをあとにし，ボウリングをすることにした。

ここでは，ストライクやターキーをとると，モニターに『餓狼伝説』や『サムライスピリッツ』のキャラが表示されること，変則ルールのフルショット（1フレーム1球ずつ）やカルーセル（どこかのピンが1本抜けている）などが遊べることに驚いた。



◀レーン数は30。SNKファンなら，ぜひともターキーを目指そう

19:00～20:00 食　事

ボウリングを2ゲームほどプレイし終わったあたりでハラが減ってきた。さっそく我々は，1階のレストラン「パティオ」へ直行。メニューはイタリア料理が中心で，工場直送の生ビールもあるというので注文した。

収容数400台の駐車場があることを考えると，自動車に乗って常磐自動車道・桜土浦インター下車→354号線→6号線→ビクトリアがあるY字路を左折というルートを使うのも悪くないが（説明的文章），心おきなく酒が飲めるのは電車ルートの強みだろう。

なお，アミューズメント・テーマパーク内には，ファーストフードを中心とした「カフェテリア」という店もある。ひたすらテーマパークで遊ぼうという人は，こちらを利用するといい。

20:00～25:00 カラオケ

空腹を満たし，ノドも潤った。あとは，カラオケ・ボックス「ネオ・ステージ」に行くだけだ。ここはプロローグ21，ギガ，孫悟空，U-KARA，BeMAX'Sと，通信カラオケが充実している。我々は酒が入った勢いもあって，閉店時間までの耐久カラオケ大会を決行してしまった。なるほど，たしかにネオジオワールドは朝から夜まで遊べるテーマパークだ。

あ，もう終電ないや。（完）



◀部屋は41室。パーティ・ルームもあるぞ。食事や飲み物の注文も可能だ

アーケード・ゲーム・ギャラリー

『19XX ナインティーン ダブルエックス』

■発売元：カプコン
■アーケード
■稼働中

■ はじめに ■

本当にひさびさに登場の「アーケード・ゲーム・ギャラリー」。前回までを覚えている人はあまりいないと思うのでかんたんに説明すると，このコーナーは，話題のアーケード・ゲームのさまざまな設定資料を紹介していくページだ。

さて今回は，人気シューティング『19』シリーズの続編，『19XX』を紹介する。開発者による手書きの資料など，なかなかお目にかかれないものを満載したぞ（多少見にくいところはご容赦を）。

（小江哲朗）

■ 19XXとは ■

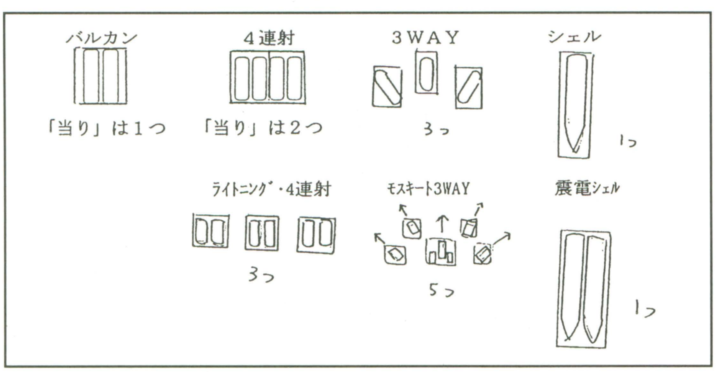
いままでのシリーズ作品は1940年代の戦争が舞台だったが，『19XX』の舞台は19XX年。「もし，1945年に戦争が終結していなかったら」という一風変わった設定だ。

『19XX』では『1941』から導入された階級システムも健在で，ハイスコア狙いが相変わらずアツイ。だが，なによりも「撃ってよける」楽しさが存分に味わえるゲームなのだ。マーカーミサイルやタメ撃ちできるボムなど，新フィーチャーも盛り込まれているので，シリーズ作品をプレイしたことのない人もぜひ遊んでみよう。

プレイヤー機の性能

『19XX』では，自機を3種類の機体から選べるが，それぞれの機体の性能はつぎのようになっている。なお，各機体の強化装備（ライトニング：4連射，モスキート：3WAY，震電：シェル）は2段階のパワーアップが可能。パワーアップした際の攻撃力は下段に記載した。

●弾の当たり●



●攻撃力＆自機スピード●

	ライトニング	モスキート	震　　電
バルカン	4	4	4
4連射	3×2 パワーアップ時3×3	3×2	3×2
3WAY	3×3	3×3 パワーアップ時6＋2×4	3×3
シェル	5	5	5 パワーアップ時6
マーカーミサイル	6 ロックした敵めがけまっすぐ飛んでいく	8 左右から回り込んで飛んでいく	6 後方から回り込んで飛んでいく
自機スピード	左右：162ドット／秒 上下：165ドット／秒	左右：132ドット／秒 上下：135ドット／秒	左右：192ドット／秒 上下：195ドット／秒

階級システム

●昇進のしかた

ステージをクリアするごとに，そのステージにおける敵機撃墜率によってプレイヤーが昇進していく（2Pプレイ時は，1Pプレイ時とちがう方法で計算される）。

下の表は撃墜率と昇級との対応表。

《1Pプレイ時》

撃墜率	昇級数
100%	5階級昇進
99%〜95%	4階級昇進
94%〜80%	3階級昇進
79%〜60%	2階級昇進
59%〜40%	1階級昇進
39%〜 0%	昇進保留

2Pプレイ時の計算方法は以下のとおり。

①まず，2人の撃墜率の合計をだし，その数を「1Pプレイ時」の対応表に当てはめる。

ここで選ばれた昇級数が，このときの昇級上限になる。

↓

②「2Pプレイ時の」対応表に，それぞれの撃墜率を当てはめて昇級数を見る。

↓

③その際，①で選ばれた昇進上限を上回らなければ②ででた数が昇級数で，上回っていれば①で選ばれた昇進上限の数が昇級数となる。

《2Pプレイ時》

撃墜率	昇級数
100%〜50%	5階級昇進
49%〜45%	4階級昇進
44%〜40%	3階級昇進
39%〜30%	2階級昇進
29%〜20%	1階級昇進
19%〜 0%	昇進保留

●階級の種類●

1階級……新兵	16階級……上級少尉
2階級……兵卒	17階級……中尉
3階級……上等兵	18階級……大尉
4階級……伍長	19階級……少佐
5階級……軍曹	20階級……中佐
6階級……三等曹長	21階級……特務中佐
7階級……二等曹長	22階級……上級中佐
8階級……一等曹長	23階級……大佐
9階級……特務曹長	24階級……特務大佐
10階級……候補生	25階級……上級大佐
11階級……准尉補佐	26階級……准将
12階級……下級准尉	27階級……少将
13階級……上級准尉	28階級……中将
14階級……下級少尉	29階級……大将
15階級……少尉	30階級……元帥

クリア・ボーナス

各面をクリアしたときに表示される「ランク」は，ボスを倒すのにかかった時間による評価（時間とランクの対応は，下の表を参照のこと）。その評価により，クリア・ボーナスが決定される

各ランクごとのボーナス
Sランク……50000pts.
Aランク……10000pts.
Bランク…… 7000pts.
Cランク…… 5000pts.
Dランク…… 3000pts.
Eランク…… 1000pts.

	1面	2面
Sランク	0秒〜10秒	0秒〜32秒
Aランク	11秒〜15秒	33秒〜45秒
Bランク	16秒〜20秒	46秒〜55秒
Cランク	21秒〜25秒	56秒〜80秒
Dランク	26秒〜30秒	81秒〜100秒
Eランク	31秒以降	101秒以降

	3面	4面	5面	6面	7面
Sランク	0秒〜30秒	0秒〜65秒	0秒〜90秒	0秒〜60秒	0秒〜155秒
Aランク	31秒〜35秒	66秒〜85秒	91秒〜110秒	61秒〜80秒	156秒〜170秒
Bランク	36秒〜45秒	86秒〜95秒	111秒〜130秒	81秒〜100秒	171秒〜190秒
Cランク	46秒〜60秒	96秒〜110秒	131秒〜150秒	101秒〜110秒	191秒〜210秒
Dランク	61秒〜80秒	111秒〜130秒	151秒〜170秒	111秒〜130秒	211秒〜225秒
Eランク	81秒以降	131秒以降	171秒以降	131秒以降	226秒以降

隠れキャラ&隠しボーナス

ここでは，ステージの各所に用意された隠れキャラ&隠しボーナスを紹介しよう。

・モビちゃん……Ⓜ

隠れているポイントに，ショットを30発撃ち込むと出現する。モビちゃんを取ると，画面内の敵に一定ダメージを与えると同時に，ボーナス5,000点を獲得できる。

・弥七……Ⓨ

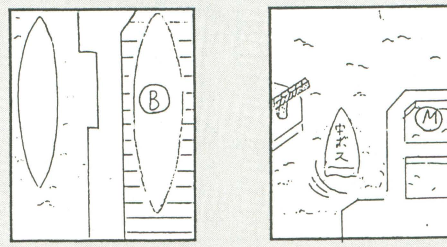
モビちゃん同様ポイントにショットを撃ち込むことで出現するが，プレイヤーのスコアに「7」の数字が二つ以上ない場合は，勲章アイテムになってしまう（5面の弥七は例外で，かならず出現する)。取るとプレイヤー機が1up。

・隠れたボーナス……Ⓑ

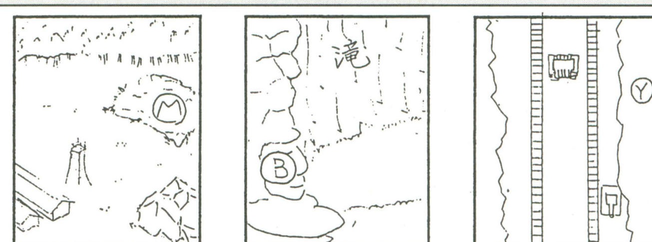
ポイントにショットを撃ち込めば撃ち込むほど，勲章アイテムが出現する。

2面

・建造中の戦艦の真ん中



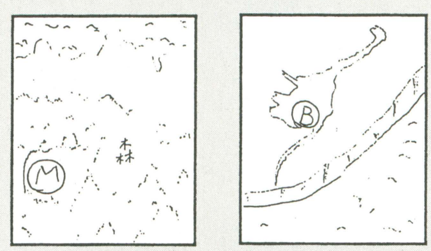
3面



滝の前の池の中　滝のふもと　ボス前の戦車の横.

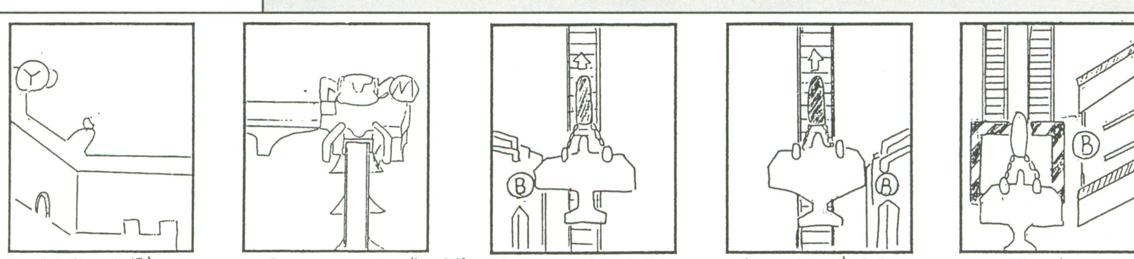
4面

海に出る前.



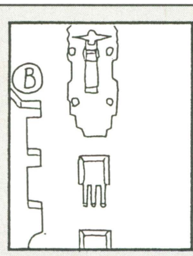
ちょーど'おしり'のあたりから出ます。

5面



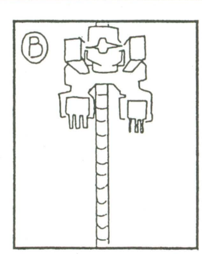
基地に入る所の左側.　最初に出てくるプレス機の右側.　引っぱられるアヤコワ左側.　2人プレイの時だけ.　エレベーターの右.

6面



アウターリミッツ
左端．白い円の中にボーナス.

7面



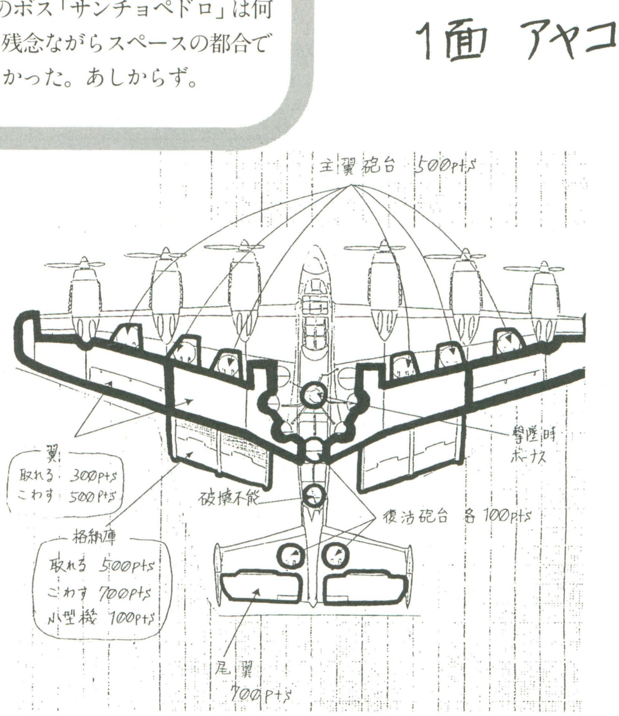
・スクロールが一番下まで流れてから少し上って左側.

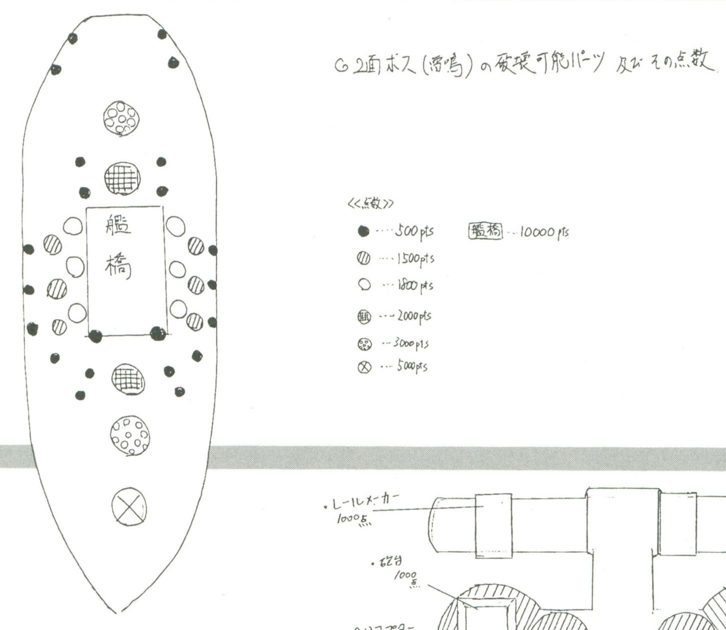
敵キャラのスコア

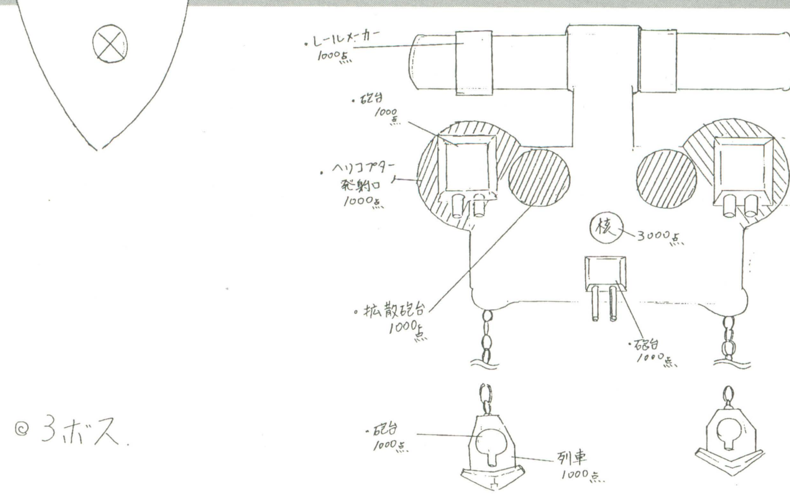
◆1面から登場のキャラ
ポリカルポフ……100pts.
ユンカース……1000pts.
ユンカース2……1500pts.
〃　砲台カバー……100pts.
コメート（アヤコから出現）……200pts.
パラシュート戦車……500pts.
ペリエフ（勲章編隊）……300pts.
アイテム編隊……300pts.
◆2面から登場のキャラ
中ボス（高速艇）……3000pts.
〃　砲台……800pts.
フレットナー（ヘリ）……300pts.
戦艦（沈んだら加点）……3500pts.
〃 艦橋部分……2000pts.
〃 砲台（大）……1200pts.
〃 砲台（中）……1000pts.
〃 砲台（小）……800pts.
各建造物……1000pts.
ミサイル……100pts.
2面ライバル……1000pts.
〃　援護ザコ……300pts.
回転アーム（本体）……1000pts.
〃　（アーム）……500pts.
〃　（砲台）……300pts.
◆3面から登場のキャラ
メッサーシュミット……300pts.
3面ライバル……2000pts.
〃　援護ヘリ……500pts.
ドラッヘ（中型ヘリ）……2000pts.
小型戦車（砲台）……500pts.
〃　（本体）……300pts.
大型戦車（砲台）……1000pts.
〃　（ロケットランチャー）……500pts.
〃　（本体）……300pts.
ゲリラ砲台……500pts.
BF-109……100pts.
大型ヘリ（本体）……3000pts.
〃　（さらに破壊すると）……1000pts.
〃　（ミサイルポッド）……500pts.
◆4面から登場のキャラ
潜水艦……1000pts.
氷上戦車……500pts.
〃　（砲台）……300pts.
4面ライバル……3000pts.
V1-ロケット(中型ミサイル)……1000pts.
レーザー砲台（中心部）……300pts.
〃　（砲台）……500pts.
パンケーキ（アイテムを出す敵）……500pts.
◆5面から登場のキャラ
壁上砲台……100pts.
アヤコから出る戦車（内側）……500pts.
〃　（外側）……300pts.
ベルトコンベア戦車（内側）……1000pts.
〃　（外側）……500pts.
プレス機……10000pts.
橋……1000pts.
機関車（本体）……500pts.
〃　（砲台上）……300pts.
〃　（砲台下）……200pts.
5面ライバル……5000pts.
〃　援護ザコ……100pts.
◆6面から登場のキャラ
装甲列車（機関部）……500pts.
〃　（砲台）……500pts.
大型ヘリ……100pts.
艦橋基地……10000pts.
〃　（砲台）……2000pts.
ヤマト級（主砲）……5000pts.
〃　（副砲）……3000pts.
6面ライバル……10000pts.
◆7面から登場のキャラ
超大型ミサイル……100pts.
ミサイル警備戦車（本体）……5000pts.
〃　（主砲）……3000pts.
〃　（副砲）……500pts.

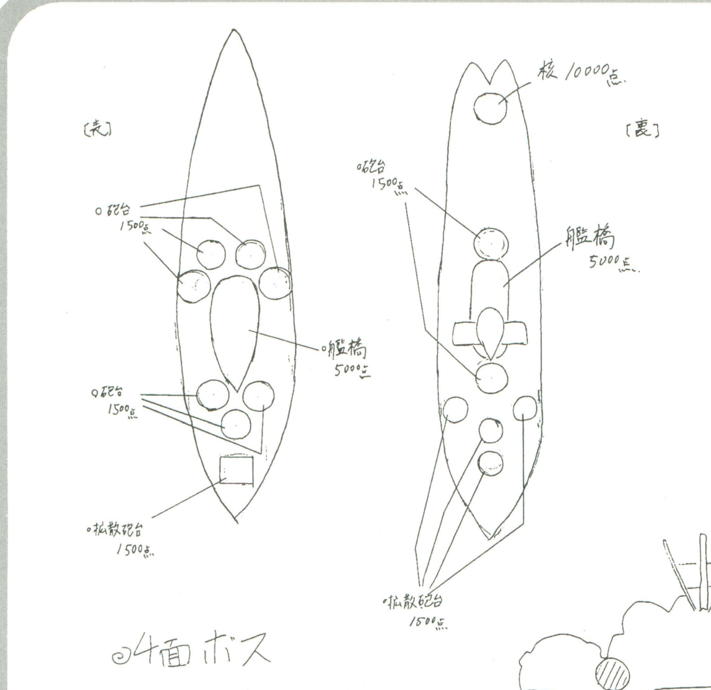
ボスキャラのスコア

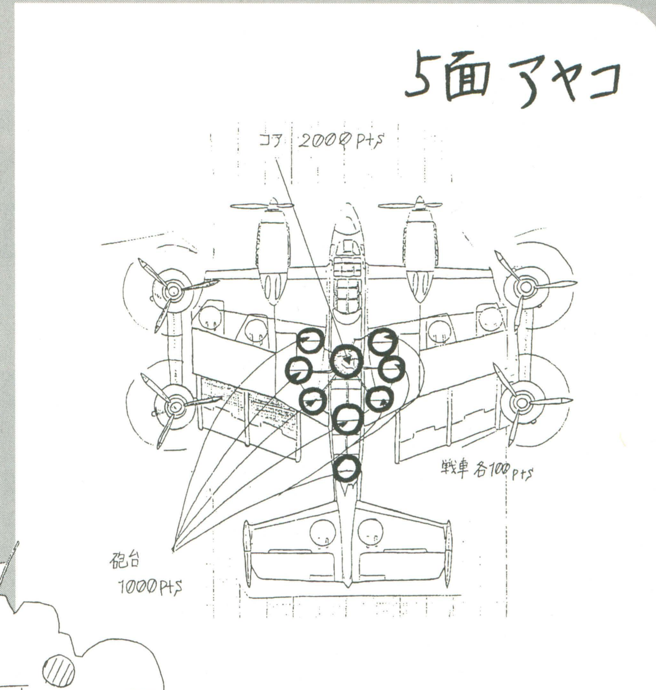
ここでは，ボスキャラのスコアもドバッと掲載する。ただし，5面のボス「サンチョペドロ」は何度も変形するため，残念ながらスペースの都合で載せることができなかった。あしからず。

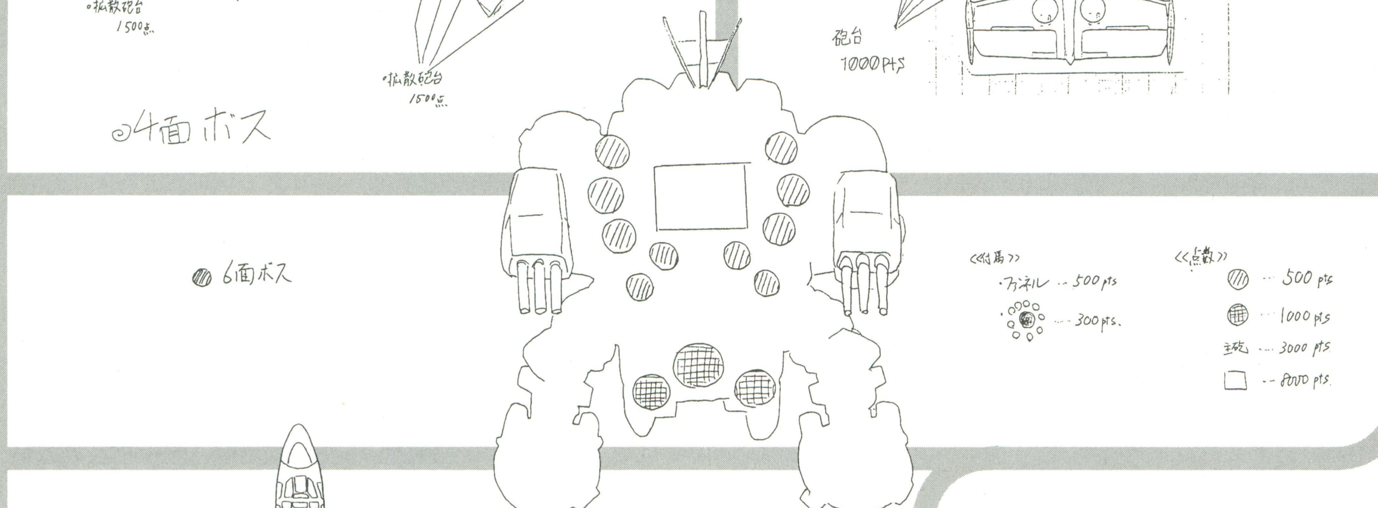


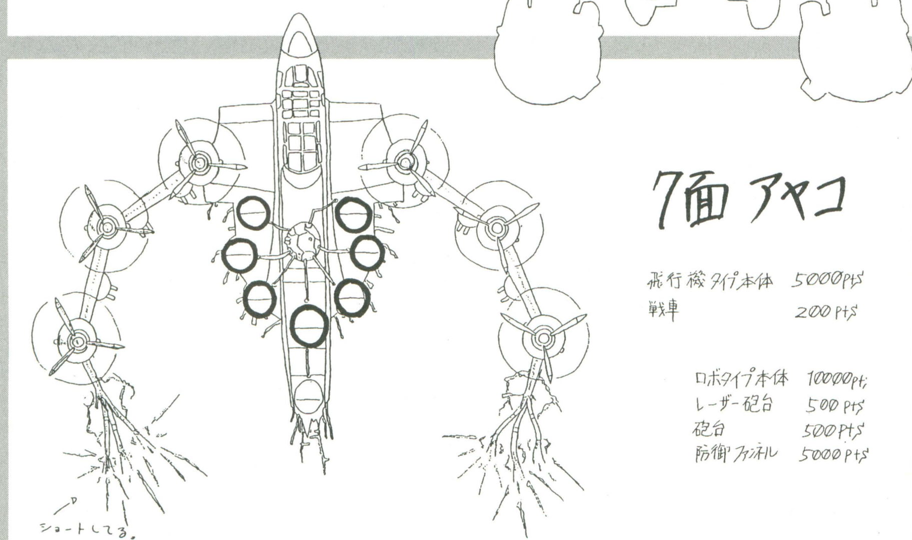


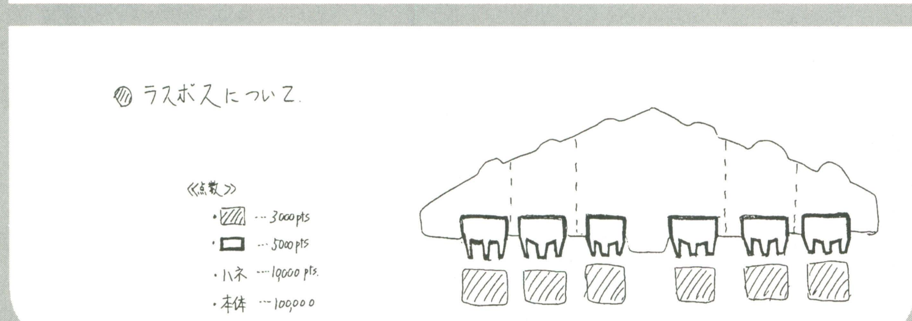












隠しコマンド

最近のカプコンの対戦格闘ゲーム同様,『19XX』にも隠しコマンドがある。以下の操作でBGMを変えることができるぞ。

●『1942』BGMモード

①クレジットを入れる

②「上に1回, 右に9回, 下に4回, 左に2回」とレバーを入力する（時計回りに『1942』と入れている）。

③成功すると,『1942』おなじみのフレーズが鳴る。

④スタート・ボタンを押す。

●アレンジ版『1942』BGMモード

①クレジットを入れる。

②「上に1回, 下に9回, 以後, 左上・右下・右上・左下・左上・右下・右上・左下」とレバーを入力する(ややこしいが, レバーで『19XX』と入れているのがポイント。「エックス」の書き順に注意すれば, すぐに覚えられるはず)。

③「ナインティーンダブルエックス」のボイスがでると成功。

④スタート・ボタンを押す。

SPACE WAR SIMULATION 銀河英雄伝説Ⅳ

ゲーム考現学
《第20回》“興亡の銀河”

Written by 山田　整&“永久機関”

今月はちまたで人気の『銀河英雄伝説Ⅳ（Exキットつき）』を取り上げてみた。「宇宙もの」というより「原作もの」の話になってしまったが，そのへんは許してほしい。

なお次回は予定どおり『ロマンシング サ・ガ』シリーズの予定。次々回はファミリーソフト社の一連のSLGにからめて『ガンダム』を取り上げるつもり。投稿も大歓迎。

大宇宙の英雄譚

時は未来，ところは宇宙。超光速飛行により星の世界に進出した人類は，しかし現代の地球と同じように，いくつかの勢力にわかれて無益な闘争をくり返していた。

その一つは「銀河帝国」。銀河の支配者を号する皇帝と少数の大貴族により運営される専制主義国家は，そのいびつな政治体制ゆえにいくつもの問題を抱えていた。

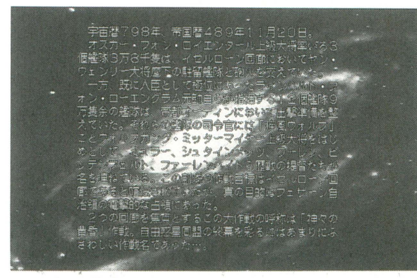
一つは「自由惑星同盟」。自由を求めて帝国の支配から逃れた理想家たちが造り上げた国家。しかし現在，すでにそれは建前だけの民主主義を守る疲れた社会に過ぎなかった。

最後の一つは中立の商人国家「フェザーン」。貿易と情報を制するこの国は，金の力で影からすべてを支配することを狙う……。

永遠につづくかに思われたこの三極構造は，帝国と同盟に2人の天才が出現したことにより，劇的に変化していくことになる。

――これが小説『銀河英雄伝説』の導入部のストーリーだ。「宇宙版架空歴史戦争小説」とか「美形ぞろいのSF三国志」などとも言われる小説だが，ともかくよくできた物語であることはたしかだ。そして「その魅力は？」と問われた場合，「キャラクター性」と「宇宙」という答えがまっさきにでてくるだろう。小説には主役から端役まで合わせて数百人に及ぶ人物が登場するが，彼らの個性はきわめて生き生きと描写されている。特定キャラクターの熱狂的なファンも多い。また戦闘シーンでは「宇宙戦艦2万隻対3万隻」なんて場面がよくでてくる。これは要するに「騎馬軍団5万人の大決戦」を宇宙向けにスケール・アップしただけのものだが，それだけで血沸き肉躍るイメージに満ちていることもたしかだ。

では『銀英伝』のゲームはどうだろうか？



▲原作を背景に各シナリオは展開される。架空の歴史の一場面だ

末は総理か皇帝か〜SLGとして

『銀河英雄伝説ⅣEX』は良いゲームだ。原作のせりふ回しや社会のしくみをよくシミュレートした結果，皮肉なことだが，逆に原作を知らない人でも楽しめるようになった。ただし万人向けというわけではない。では，どんな人間に向くのだろう？

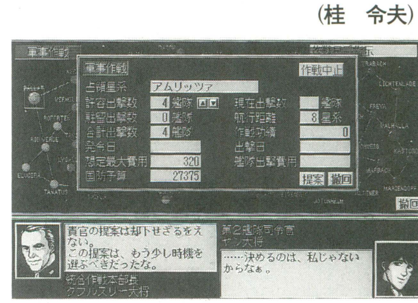
キミは中間管理職が好きか？　好きなら迷わずやるべきだ（できればCPU486以上のマシンで）。原作「銀河英雄伝説」は無能な上官のオンパレードだったが，このゲームは，はからずもそれを完全に再現している。司令部は黙っていると虎の子の戦力を分散投入し，キミが血と汗で奪った星系を敵にあけ渡す。必死で進言しても，司令部は一介の軍人の言葉などめったに聞かない。最低の状況の中でベストをつくすのが好きなら，絶対に買いだ。

キミは権力が好きか？　好きなら迷わずやるべきだ（できればクロック50MHz以上のマシンで）。無能であこぎな上官にいじめられ，耐えて耐えて耐えぬいたキミにも，かんにん袋の尾が切れるときがくるかもしれない（なんか高倉健みたいだな）。そんなときこそクーデターだ。クーデターと内戦のシステムは，前作『Ⅳ』よりさらに進歩している。

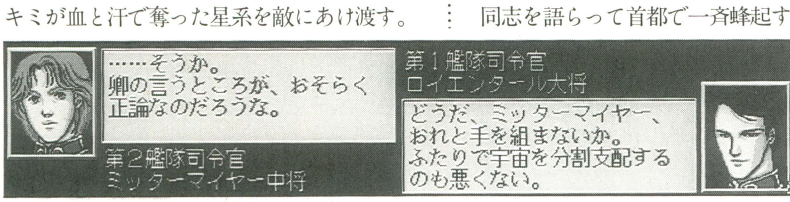
まず十分な根まわしをしよう。「提案工作」を使い，敵に回りそうな提督の艦隊をかたっぱしから解散か弱体化しておくのだ（実際には整備中ということになるのだろう）。その後，同志を語らって首都で一斉蜂起すれば，勝利はまちがいなし。捕らえた上官の生死を決める一瞬はじつに気分がいい。こうして人は独裁者になるのだな。

原作もそうだが，宇宙もののファンより，むしろ歴史もののファンにすすめたい一品だ。

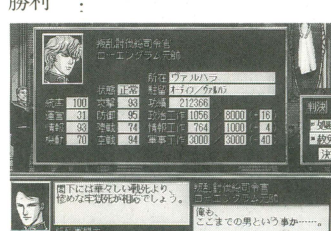
（桂　令夫）



▲銀河の中間管理職。そう，決めるのはキミではないのだ



▲ドスを片手のクーデター。「死んでくれるか兄弟」「おおよ，やっちゃるけんのお」



◀上官の処断。この甘美なる瞬間

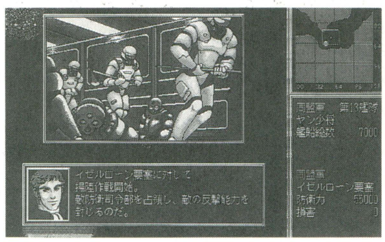
コマから人へ～原作とくらべて

この作品，タイトルが示すようにシリーズの4作目なのだが，正直なところ熱狂的な原作ファン・宇宙ものSLGファン以外には，さほど受けの良いシリーズではなかった。ゲーム中の登場人物が能力値を持っただけのコマにすぎず，ストーリー性も薄かったのだ。

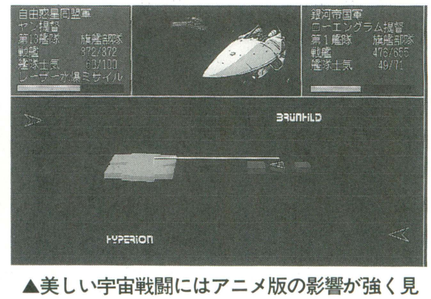
だが，『Ⅳ』はちがった。『Ⅳ』において登場人物たちは国家の一員となり，それぞれの上役に与えられた任務をかかえて（上役は自分で行動目的を決めて），銀河中を駆け回る。うまく任務を達成すれば昇進のチャンスがあるわけだが，原作でのラインハルトのようにどんどん作戦を提案して功績をあげ，積極的に出世の階段を昇る快感を味わうのもいいし，ヤンのように無能な上官の命令に悩みつつも，軍人として与えられた任務を完璧に果たしてみせることもできる。政治工作で強引に自分の作戦を採用させるという，悪役ばりの手口さえ可能だ。このシステム的な自由度の高さによって，登場人物たちはコマから1人の人間となり，プレイの経過は単なる記録から物語にまで進化したのだ。

演出のうまさも，それに花を添える要素として見逃せない。各シナリオの冒頭は原作の重大事件の発生をなぞっているが，同じ展開がゲーム中でも再現される。シナリオ「皇帝万歳！」では，ラインハルトとヤンの艦隊がヴァーミリオンで殴りあっているそのかたわら，同盟の首都ハイネセンが占領されかかっている。いわゆるイベント・シーンがなくても，とにかく見栄えのする場面が多いのだ。

というわけで，原作の楽しさのかなりの部分が再現されているのだが，謀略の面が少々さびしいのが惜しい点だ。つぎの作品では，両国間の亡命，権力闘争，地球教といった裏の要素の演出に期待したい。　**（斉藤通彦）**



▶陸戦隊による要塞占拠は原作を読んでいればピンとくる



▲美しい宇宙戦闘にはアニメ版の影響が強く見られる

おわりに

これまでに『銀河英雄伝説』シリーズは3作が発売されてきた。それぞれによくできた（宇宙）艦隊戦SLGだったが，残念ながら小説『銀河英雄伝説』のゲーム版だとは言いがたかった。なぜならそれらは原作の魅力を……個性あふれる提督たちの，活躍やドラマを楽しむゲームではなかったからだ。

だが『Ⅳ』は小説の舞台を，広大な銀河系をその政治体制までまるごと取り入れることで，原作の持っていたスケールを再現した。原作中の1人の提督を，その地位と権限，人脈までまるごとプレイヤーに演じさせることで，原作のドラマ性を再現した。そしてモデルが架空であれ本物であれ，あるていどの「現実（世界の法則とか論理と言い換えてもいい）」をわかりやすくゲーム内に確立したソフトは，その元ネタを知らない人でも遊べるようになる。かくして，それぞれのプレイヤーは自分だけの『銀河英雄伝説』をパソコンの中に発見するようになり，ゲーム『銀河英雄伝説Ⅳ』は，誰でも楽しめるゲームになった。

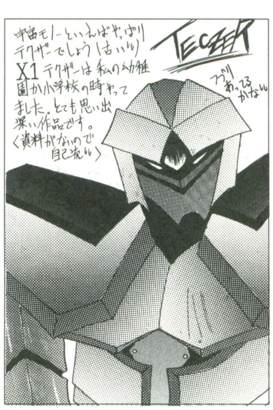
そして『銀河英雄伝説Ⅳ』は，さらなる可能性をプレイヤーに見せてくれている。ヤンのイゼルローン要塞無血占領作戦といえば，遊んだ人はピンとくるだろうか？　「魔術師」の異名を持つヤン・ウェンリーという天才提督が，難攻不落の巨大要塞を無傷で陥落させたという原作中のエピソードのことだ。普通の「原作もの」のゲームなら，このシーンはイベントとして処理しただろう。だが『Ⅳ』はこの事件でヤンが使った策をシステムに組み入れて再現し，かなりキビしい条件さえクリアすれば，時と場面を変えても同じ作戦を行なえるようにしている。制作者たちが意図したのかどうかはわからないが，これは「原作もの」のワクを自ら飛び越えようとする行動にほかならない。最初からすべての選択肢をプレイヤーに解放し，ファンだけがわかる特殊な要素を排除しようとしているのだから。

原作には，まだまだゲーム化できそうなエピソードがいっぱいある。政治の裏の要素もそうだし，反乱のルールはもっと工夫の余地がありそうだ。経済面をサポートすれば，フェザーンの商人となって銀河の経済制覇をめざすこともできるようになるだろう。そうやって少しずつ改良を重ねていき，やがて原作のエピソードのすべてをゲーム中で再現できるようになって，さらに原作が描ききれなかった「銀英伝の世界」を独自に描けるようになれば……そのとき戦略級SLG『銀河英雄伝説』は，ゲーム史上はじめて完全に原作を越えたゲームとして，その名を残すことになるのではないだろうか。

★★★★★　イラスト・コーナー　★★★★★

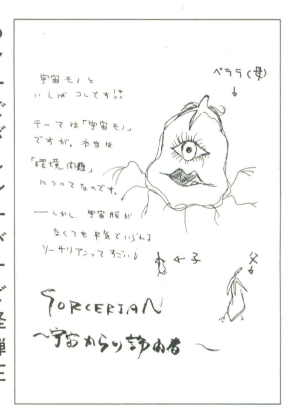
▶『テグザー』ですか。たしかつづりは『THEXDER』だったと思います。PC-8801mkⅡSRの性能のすごさを世間にしらしめた作品でした（すごかったのです。当時はまちがいなく）。ちなみに知らない人のためにちょっと解説しますが，飛行機とロボット（この形態のみ自動照準レーザーつき）に変形する機体を駆って迷路状になった地下都市を突破していく，横から見るタイプのアクション……いや，シューティング・ゲームでした。

最近Windows用にリメイクされましたが，「海外でリメイクしたやつだから日本人にはちょっと受けつけにくいかな」と遊んだ人が言っていました。



by　渡瀬右京

▶……でたな，「ベララ（母）」。これも解説が必要でしょう。むかし，日本ファルコム社が『ソーサリアン』というゲームをだしていました。基本システム上でキャラクターを作成し，難易度もさまざまな多数のショート・シナリオに挑戦して成長させるというコンセプトのアクションRPGです。その追加シナリオ集の一つに『宇宙からの訪問者』というものがありました。「ベララ（母）」はそのシナリオの一つのラストボスなのですが，ど原色のボディに巨大な目玉を持った奇怪な植物が，これでもかとばかりに石化弾をバラまく姿は，目が点になるほどに圧巻でした。いや冗談ぬきで。



by　月光おさる軍団

第6回

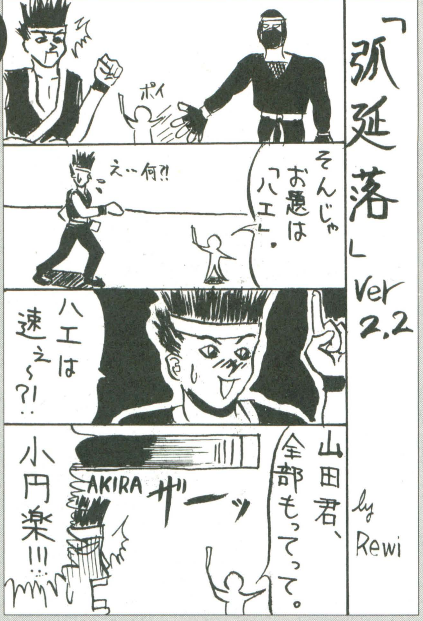
おハガキ指南役
服部陽一郎(陽の字)

早いもので今シリーズも第6回。投稿の勢いも少しもどってきたみたいで，とりあえず一段落といったとこかな。しかし，それはあくまでこのコーナーのお話。陽の字の卒論は開発度10パーセント未満，このままでは発売ならぬ卒業延期ということも起こりうる。留年したら，やっぱ内定もお流れだろうな～。受験生諸君，ツライのはキミたちだけじゃない。オイラとともに，この苦しみをわかちあおうぜ（ムナしい……)。

冗談はともかく(冗談なのか!?)ハガキがオイラを呼んでます。

金賞 5Exp.

青森県弘前市・Rewi
(28Exp./4位)



★「全部もってって」もなにも，弧円落って１回入ったらそのままリングアウトじゃない。あれはキツいよ。今回のエナ・ドレもキツいけどさ。

銀賞 4Exp.

神奈川県横浜市・色瀬秋代
(21Exp./9位)



★「だるーんだるだる」。かったるそーなタイトルだな。『ZERO』にでられなくてひがんでんのか？ そういや色瀬も卒論のはずだけど，調子どう？

闘　読者の闘技場

文字ネタ部門(2Exp.)

うちの大学では卒論の発表会をやるため担当教官にたのんでマジック，というわけにはいかない。正味あと2週間しか残ってないのだ。ヤマトはさぞツラかったろうに。

●「カラテカください」この一言で店内を爆笑の渦に巻き込む自信がある。
青森県弘前市・Rewi
(28Exp./4位)

★オイラの友人は，開店したばかりの店でX1用のソフトを買って，店員を黙らせた。

●

●『鉄拳2β』の隠れキャラに，そのうち『レイブレーサー』のお姉ちゃんが登場しないかなァ。
神奈川県横浜市・色瀬秋代
(21Exp./9位)

★プレステの『リッジ』にカンガルーはでてきませんかねェ。

●

●プレステ版『ガンダム』のリミックスバージョンって，18禁ですか？
東京都小金井市・ほりぴり
(26Exp./7位)

★文章の一部を修正させてもらいました。

●

●『カラテカ』は本当に空手か？
神奈川県川崎市・さぎのみやぷりん
(8Exp.)

★卑屈に，小さい字でかいてありました。

●

●誰かサターンの「パワーメモリー」を売ってるところ教えてください。
神奈川県横浜市・新歓1005円
(23Exp./8位)

★品不足だとはおもうが，『○○リ○』のこともあるのでつい……。

●

●やったー！ ついに，ついに，対空「ゴメンネ」に成功したぞー！
大阪府牧方市・策師
(10Exp./10位)

★相手は「ヤなヤツだなあ」とか思ってんだぜ，きっと。

●

●サターンの『バーチャ2』をSONYのテレビでデモっていると，非常に気まずい。
神奈川県川崎市・さぎのみやぷりん
(8Exp.)

★シャープのスーファミ一体型テレビだと，さらに気まずい。

●

●『クレイジークライマー』もある意味，ウィンドウズだ。
青森県弘前市・Rewi
(28Exp./4位)

★窓際族も，ウィンドウズですなあ。でもオイラはマックがほしいのさ。

●

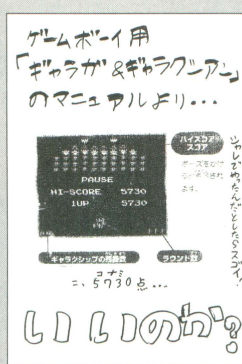
●今年は平成8年，略して「平八」だ！
神奈川県川崎市・さぎのみやぷりん
(8Exp.)

★次のウインドウズは平八……？

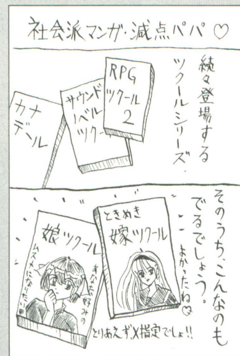
■エナジー・ドレイン・ルール：期間内に発売されたサターン対応ソフトの本数の、各ケタの数字がキーナンバー。たとえば6本なら6位の者、12本なら1位と2位の者がエナ・ドレだ。減点はExpの1割（端数切り上げ）。

イラスト部門（3Exp.）

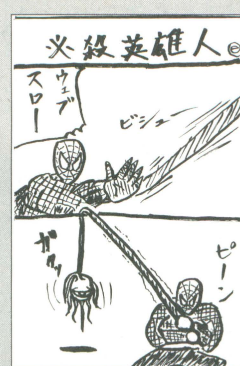
最初にも触れたが，投稿枚数が増え，ちょっとイラスト部門の調子がよくなってきた。地獄にホトケとはまさにこのこと。次回もこの調子で投稿待ってるぜ。あ，まだ行数残ってら。なんか気ばかりアセってイカンよ，まったく。



岩手県和賀郡・バニッシュモンスター
（3Exp.）
★昨日の敵は，今日のプレステ陣営。



東京都小金井市・ほりぴり
（26Exp.／7位）
★『トゥナイト』でたたかれりゃホンモノだ。



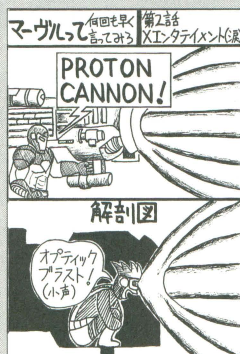
長野県松本市・END
（27Exp.／5位タイ）
★MSHの隠れキャラは，じつは野茂とか？



三重県度会郡・ともこざる
（34Exp.／2位）
★アダルトなふんいき漂うバザールの横顔。



三重県度会郡・ともこざる
（34Exp.／2位）
★ムキムキボーイズとはバーチャルボーイの親戚か。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
（32Exp.／3位）
★その卑屈な姿に，共感を禁じえない担当……。



長野県松本市・END
（27Exp.／5位タイ）
★バーチャルボーイにいそしむ黒ボンバーにも見えるぞ。



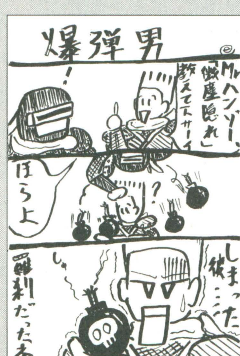
愛知県刈谷市・絵入安
（41Exp.／1位）
★お子様野郎にハメ野郎。五十歩百歩とはこのこと。



神奈川県横浜市・色瀬秋代
（21Exp.／9位）
★金八先生を木曜の9時にやるのは，絶対おかしい。



青森県弘前市・Rewi
（28Exp.／4位）
★マックでは「95」が走らないんだって！（←常識だ）



長野県松本市・END
（27Exp.／5位タイ）
★類似品にご注意ください。



三重県度会郡・ともこざる
（34Exp.／2位）
★いや，でも卒論の重圧にはかなうまい。

今月の大ボケ（ドラクエお預けの刑）

大阪府茨木市・猪狩武始
（0Exp）
★2人の出会い，幸せな家庭……。あこがれちゃうなあ。でも『パンツァードラグーン』っていうからには，どっちか尻に敷かれるんだぜ，きっと。



今月のエナジー・ドレイン

95年12月15日から1月14日までの間に発売されたサターンのソフトは全部で25本だった。ゆえにエナ・ドレのターゲットは前回2，5位のアコピャンとズオウ・リアキのお2人さん。
▲アコピャン：33＋3＝36→－4となり32Exp.
▲ほりぴり：24＋5＝29→－3となり26Exp.
なんとペアで2回連続エナ・ドレだ。さて，レースのほうはアコピャンとともこざるの食い下がりが見もの。上位5人まではチャンス。次号は1月15日から2月14日をチェック！

闘技場戦士ランキング

1	絵入安	41Exp.
2	ともこざる	34Exp.
3	アコピャン	32Exp.
4	Rewi	28Exp.
5	END	27Exp.
5	ズオウ・リアキ	27Exp.
7	ほりぴり	26Exp.
8	新歓1005円	23Exp.
9	色瀬秋代	21Exp.
10	策師	10Exp.

闘技場通信

『読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめる爆笑ハガキを募集中。下記の注意をよ～く読んで，ネタが新鮮なうちにどしどし応募すべし。
●投稿の注意：ハガキまたは同サイズの紙を縦にして黒インクでかくこと。ボールペン，鉛筆は不可。文字ネタは48文字以内，ハガキ1枚にネタ二つまで。
●投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『風来　読者の闘技場』係

困っているアナタに贈るお助け情報を満載！

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，コンピュータ・ゲームを楽しんでいるみなさんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

じつは，来月号からこのページが大幅にリニューアルされます。くわしくは「応募のきまり」をどうぞ。　**（板場利光）**

イース

Q レスキュー隊のみなさん，どうもこんにちは。自分はいま，なんとかヒマを見つけて，『イース』をプレイしているのですが，ダームの塔の中でピクティモスを倒してハンマーを入手したあと，先へ進む方法がわかりません。あちこちをたたいてみたり，仮面を付けてみたりしましたがダメでした。

塔に入ってから手に入れたアイテムは，シルバーソードにシルバーシールド，イースの本「メサ」の章，エビルリングです。

どうかレスキューお願いします。

【埼玉県大里郡・**長倉崇宣?才**】

A この『イース』というゲームは，いまから8～9年前の作品。そのころは私もキミと同じく高校生で，勉強そっちのけで熱中したっけ……。もしこの作品をRevivalで発売するなら，『Ⅱ』もカップリングしてくれるといいなぁ。

それで質問だけど，シルバーシールドを持っているのなら，その先の「悪魔の回廊」でつまっているのかな？　ココは，入るだけでガンガンHPが減るから，確かに「進めない」と思うのもよくわかる。でも，この回廊の途中には避難用の（?）扉があり，うまく入れば命だけは助かるぞ。

この扉の中にはラーバという老人がいて，キミの持っているハンマーの使い道を教えてくれる。キチンと彼の言うことを聞けば，うまく先へ進めるハズだ。

（隊員 No.22'・**千歳秋吉**）

ソーサリアン

Q 『ソーサリアン』をプレイしているのですが，困ったことがあります。このゲームには「寿命」という概念があり，せっかく育てたキャラが老人になって死んでしまうのです。

これをどうにかできないかと悩んでいたところ，風の便りで「どうにかすれば不老長寿になれる」と聞き，やりかたを教えていただこうとハガキを書きました。どうかよろしくお願いします。

【長崎県佐世保市・**リンク 14 才**】

A 寿命があるのが『ソーサリアン』らしさだけど，それが純粋にシナリオを楽しみたい人の足かせになっているのも確か。そこで，今回は「不老不死」キャラの作りかたを公開するぞ。

①キャラが老人になるまで育てる（人間なら60才，ドワーフは100才，エルフなら200才を越えていることが条件）。
②どのシナリオでもいいから冒険に出発し，そのキャラをワザと殺してしまう。
③「時間を進める」コマンドを使って時間を20年～29年経過させて，セーブをする。
④魔法使いエスターの家に行き「死人を生き返らせてほしい」を選択し，成功するまでくり返す（失敗したら，③でセーブしたデータをロードしてやりなおす）。
⑤生き返ると寿命が250才になるので，もう一度②から同じ過程をくり返す。すると，つぎに生き返ったときには「復活の魔法の副作用」で不老不死になっているのだ!!

なお，この直後のキャラは老人になっているので，好みに合わせて若返りの魔法を使うといいぞ。　（隊員 No.22'・**千歳秋吉**）

英雄伝説 Ⅲ

Q 私はPC-9801版の『英雄伝説Ⅲ』をやっていますが，シナリオ8の最後にでてくるイザベル王妃とデスレイス3匹がどうしても倒せません。その前に登場したレバスは，やっとのことでどうにか倒すことができたのですが……。

現在，最強の装備をしており，さらに魔法を駆使して戦闘に臨んでいるのですが，どうやってもコイツらだけは倒すことができないのです。どうしたらいいですか？　教えてください。お願いします。

【千葉市・**野坂敬太郎 23 才**】

A ハッキリいって，普通の戦法で挑もうとしても歯が立つ相手ではない。なにせ，デスレイスというヤツは，倒しても倒しても仲間から蘇生の呪文をかけられて，すぐに戦線復帰してくる。しかも，空中に浮いているので攻撃もなかなか当たらないときている。

では，どうすればいいか。結論から言うと「デスレイスを速攻で全滅させる」ことができればよい。さいわい『英雄伝説Ⅲ』には「行動作成」というものがあるので，これを駆使して，全員に「戦闘画面後方での防衛行動」をとりつづけるようにする。

こうすれば，ダメージは最小限ですむし回復系も使わないので，味方の魔法を効率よくデスレイスにぶつけることができるってワケだ。まぁ，これでも運がよくないとかなりキビしい戦いではあるのだけれど。

なお，デスレイスさえ倒せたなら，イザベル王妃自体はどうにか倒せるはず。あとは根性あるのみ。がんばれ！

（隊員 No.22'・**千歳秋吉**）

真・女神転生 II

Q



【香川県大川郡・**KIZU？才**】

A ピラーが二つたりないとのことですが，この時点では，まだそれらを手に入れることはできないんです。それでは，ピラーなしでどうやって魔界に行くのか？　ズバリ答えを言ってしまうと「魔界への入口」を使うのです。

ゲーム序盤で登場した花田の実験室のような部屋が，ホーリータウンの大教会にもあったのをおぼえているかな？　あのときは入口を開くことができなかったけど，今，大教会の中をくまなく歩きまわれば，きっと解決への糸口が見つかるはずです。そして，無事に魔界へ行くことができたら，2D，3Dマップともども，いろいろな場所を探索してみましょう（行けるところは限定されるけど）。ファクトリーの人々を助けるためのヒントや，驚愕の真実を知る“きっかけ”が待っています。

P.S.『II』が終わったら，ぜひ『真・女神転生if…』もプレイしてみてねっ！

（**中村京子**）

ブランディッシュ 2

Q みなさん，はじめまして。僕はいま『ブランディッシュ2』をプレイしています。現在，FORTRESS 2の真ん中にある「大亀の部屋」にいるのですが，ここから先に進めません。

部屋の中央には「この床はあやしい」と表示される部分があり，北側にある扉は半開き，そして部屋をゆっくり歩いている大亀……といった状態で，もう何か月も迷っているんです。どうかこの部屋のナゾの解きかたを教えてください。お願いします。

【東京都新宿区・**サイデル SYA15才**】

A 『ブランディッシュ』シリーズでは，扉を開くときはスイッチを操作するのが定石。だけど，この部屋のスイッチはちょっと変わっている。普通は「踏むと作動する」のに対し，ここのは「踏んでいる間だけ作動する」というもの。つまり，アレスがここを踏んでいる間は扉が開くが，離れると閉じてしまう。

そこで！　部屋の中にいる大亀を利用することを考えてみよう。コイツがスイッチの上を歩いているうちに，開いている扉をくぐり抜けてしまえばいいってワケだ。

ただ，大亀だって生きているから，そうそう簡単に思いどおりにはスイッチを踏んでくれない。そこで役立つのが「ウォールの魔法」。うまく壁を作ってやれば，大亀を効率良く誘導できるぞ。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

風来のシレン

Q いま『風来のシレン』でテーブルマウンテンをめざして遊んでいます。ところで，この間ブフーの杖を手に入れたのですが，どのモンスターを肉にするのがいいのですか？　2月号の「GI選ばせていただきます」で紹介していた肉以外の効果を教えてください。

【東京都渋谷区・**カゼ小僧16才**】

A 肉を食べたときの効果は「それ以降の冒険」のためにも熟知しておきたい。それでは，独断で選んだオススメの肉を紹介していこう。

●おばけ大根……特技として，相手の移動速度と攻撃力を半減させる毒草が発射できる。これが当たったモンスターに「後退→攻撃→後退……」をくり返せば，ダメージを受けることなく倒せるぞ。ただし，通路内でのはさみ撃ちには注意しよう。また，変身を解く前に毒草を空撃ちして，それをひろっておくことも忘れずに。

●パコレプキン系……壁を通過できる。壁の中にいれば，壁を通過できるモンスターの攻撃，デブータ系の投石，めまわし大根系の草，オヤジ戦車系の爆風，アークドラゴンの炎以外は食らわない。また，強力なモンスターも壁の中から攻撃しつづければ簡単に倒せるし，泥棒もラクにできる，といいことずくめだ。壁抜け＆1ターンで2回行動ができるようになる死神の肉も便利。

●鬼面武者系……体力がゼロになっても，亡霊武者として生き返る。ここで，別のモンスターに特技の「乗り移り」を使えば，そのモンスターに変身できる。また，この種族の肉は買取値が高いので，資金稼ぎとして利用することも可能だ。

●セルアーマー系……モンスターに特技を使うと，セルアーマーなら盾，クロムアーマーなら盾か剣，チタンアーマーなら盾か剣か腕輪を弾き(はじ)とばす（1体につき1回）。装備が貧弱なときに重宝するが，いったん装備を弾きとばすとそのモンスターからはアイテムが出現しなくなる。ピータン系やぬすっトド系には絶対に使わないこと。

●まわるポリゴン系……モンスターに特技を使うと満腹度が回復（まわるポリゴンは10%，おどるポリゴンは30%）する。これがうたうポリゴンだと，満腹度の上限を10%ずつ増やせる。これで満腹度を最大値の200%にするのだ。

（**山中直樹**）

魔導物語 A・R・S

Q PC-9801版『魔導物語A・R・S』についての質問です。ルルー編をクリアしたのですが，「魔導書」というアイテムのことで悩んでいます。

自分が現在持っている「賢者の仮面」というアイテムは，最後まで使わずじまいでその効果は不明，「魔導書」はマニュアルには書かれているものの，どうやっても手に入りませんでした。地下の書庫にあるのかと思いましたが，入れないままだったのでわかりません。いったい，あのアイテムはなんなのでしょうか。

【愛媛県越智郡・**大本祐忍?才**】

A キミの予想どおり，「魔導書」は書庫にある。雲樹が伸びたあとに，それを使って地下まで降りてみると，なんと壁が壊れている。そこから書庫に入れるわけだ。

そして，「魔導書」を読むには，キミも手に入れている「賢者の仮面」が必要だ。さて，そこに書かれている内容は……それは，プレイしてのお楽しみにしておこう。ぜひ，自分の目で確かめてみてくれ。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

応募のきまり

来月号からは，攻略に関すること以外の質問も受け付け，回答もメーカーの方々にも参加していただくことになりました。

●『リアルバウト餓狼伝説』で，ギースは本当に死んだのか？

●『ストリートファイターZERO』の続編はいつ発売されるのか

●自分のマシンで『Microsoft Fury³』をプレイすることはできるか

……など，どんな質問でもかまいません。みなさんのお便りをお待ちしています。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

レスキュー Win95ユーザー

95専用ゲーム・トラブル対策編①

緊急に連載が決定した本コーナーへの情報を募集します。メーカーも大変な努力をして対策をこうじていますが，ユーザーのみなさんの体験情報も貴重です。

今回は95専用ゲームの情報(1月29日現在)をご紹介します。

光栄製品への対応

編集部で調査し以下の内容が判明しました。参考にしてください。

①P. SETUPページ違反(一般保護エラー)

■**原因**：Windows95ではレジストリというファイルにその機器がDOS/VかPC-9800かを区別するための「Setup Machine Type」という記述がされています。同社の製品ではDirect Xのドライバをインストールするためにこの記述を参照してSETUPを行なっていますがWindows95がプリインストールされたパソコンの一部の機種でこの記述が行ごとに欠落しているものがあり，障害が発生しました。

ただし付属のWindows95プログラムCDを使ってもう一度Windows95自体をSETUPすればレジストリにSetup Machine Typeが記録されるので支障はありません。

このトラブルでは障害が発生すると「アプリケーションが不正な処理をしました。アプリケーションの発売元へ問い合わせてください。」といったメッセージが表示されるため，ソフトのバグと思いこんだユーザーへの事情説明は，けっこうたいへんだったようです。

具体的な対応としてはWindows95を再インストールするだけですから，読者のみなさんのまわりで悩んでいる人がいたら教えてあげてください。

②SETUP後Windows95が起動不可

機種：PC-9821Na7/HC7，Nx/C7に限定発生(Windows3.1インストールモデルからのアップグレード機)。

■**原因**：NECから提供されたDirect Xドライバに問題があり該当期間に対応していなかった。

■**対応**：NECの対応待ち。

③マウスカーソルの残像が残る

■**原因**：Direct Drawの関係上，アニメーションカーソルやマウスの軌跡を表示するといったソフトウエア制御を行なうとこのような現象が発生します。

■**対応**：アプリケーション側では対応できないため，Microsoft Plusなどのアニメーションカーソルやマウスの軌跡をOFFにすれば直ります。

「メビウスリンク 2」トラブル対応

(エクシング広沢氏談)

①CD-ROMから読み込み中にトラブルがおきる

■CD-ROMのメーカーに連絡して新しいドライバを手に入れる。

■スタート>設定>コントロールパネル>システム>デバイスマネージャでCD-ROMのプロパティを開き「切断」「自動挿入」などのチェックボックスをクリアする。

■PC98ではSCSI接続のCD-ROMの場合，SCSIボードがWindows95で正常に動作しない可能性がある。NEC純正またはNEC完全(92互換)互換のSCSIボードに変更する。

②アプリの実行中にトラブルがおきる

■Mach64搭載FM Vでは「壁紙」をなしにする。

■マシンの割り込み番号などが衝突していないかデバイスマネージャで確認する。「！」マークがついていれば，その装置にトラブルが発生している。

■グラフィックチップのドライバーを最新のものと切り替える。

■PC98のWindows95は原因不明のトラブルがおきることがある，NECからアップデータ(バグ修正プログラム)が発表されるまで待つ。

③画面の書き換えが極端に遅い

■CD-ROMのAutoplay機能が実行に影響を与えることがある。デバイスマネージャでCD-ROMの自動挿入をクリアする(Autoplayは機能しなくなるが)。

■Windows95の製品に含まれている汎用デバイスドライバからメーカーが提供するデバイスドライバに変更する。

■高速なビデオカードに変更する。

④そのほか

■サウンドカードなどで一部のカードはPnPに対応していない場合がある。この場合DOSプロンプトを表示してカード付属の設定プログラムを実行して設定する。

■特殊デバイス(内蔵モデムなど)を搭載しているときは，デバイスマネージャをチェックして確実に装置が動作しているかを確認する。

■帝国のレーザー艦のマップ用グラフィックが色化けしている。

■連邦の空母の攻撃シーンがでない(>HDでファイル名を変更することで修正可能)。

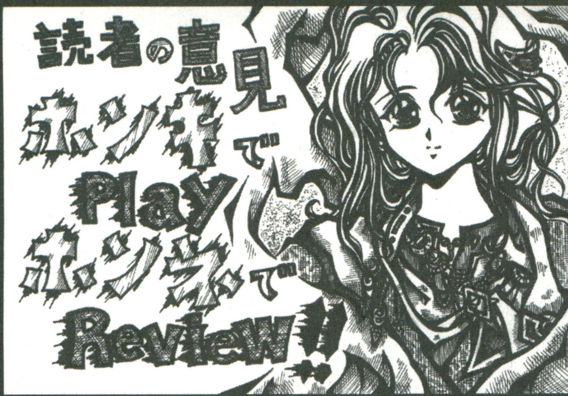
■PCMの音がとぎれる場合は，「ツールパレット」から「PCM　PLAYER」を選択し，プレーヤー上で右クリックして音源を「MIDI-GM」に変更してください。または，Windows 3.1でお使いのサウンドブラスター16をそのままにご使用の場合は，Windows95で正しく動作するかどうかメーカーにご確認ください。

■その他，Windows3.1の環境からアップグレードされてWindows95をお使いの場合は，特にサウンドや画面まわりのドライバがWindows95で動作可能かどうかご確認ください。

■戦闘シーンで，空母からの発艦シーンのアニメーションが表示されません(バグです。すみません)。対処法は，(ハードディスク上でのプレイが前提ですが) MOBIUS2 ディレクトリにあるPARTS のなかの「rkubo1.wpa」を「rca1.wpa」に，「rkubo2.wpa」を「rac2.wpa」に，「rkubo1.wpt」を「rac1.wpt」に，「rkubo2.wpt」を「rac2.wpt」に，それぞれリネームしてください。

ご質問がありましたら，お気軽にお電話ください。

☎03-5443-4967(担当：広沢)



読者の意見 ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太（一壷千金）です。『風来のシレン』，深いですねー。まだ全然進んでないんですけど（太陽の大地には行きました。7回ほど），1回のプレイごとに新鮮な冒険ができ，しかも回をこなすごとに効率よく進んでいける。そのくせ毎回緊張の連続という，一見相反する要素が混在している部分が楽しくてしょうがありません。とりあえず春までは遊んでいることでしょう。ほれたぜ，お竜。なんちゃって。

タイトル・イラストは**北海道空知郡・雷光戦士**さんです。今月もたくさんの投稿，ありがとうございます。では読ホンです。

秀作の氾濫？ 一つのゲームをやり込んでみます

最近は，おもしろいゲームが多すぎる。唐突ですが，本当にそう思います。とくに年末年始のビッグ・タイトルの量といったら，鬼気迫るものがありました。やりたいゲームは山ほどあるし，いちおう私は社会人ですから金銭面でも，これらのゲームを購入することが可能です。買ったら買ったで，それなりに遊ぶとも思います。

さて，ここで何が言いたいのかというと，2月号の佐久間さんのファイナルステージについてです。この文章を読んで，私は非常に共感を得ました。

「楽しき日々はもうもどらないのか？」

おもしろいゲームはたしかにあります。しかし，なぜか私はそれらのゲームに魅力を感じないのです。おもしろいゲームに飢えていた時代ならまだしも，現在はすでに満腹で，わざわざ義務感でゲームをやっているという状況なのです。

私はサターンとPSを持っていましたが，先日サターンを友人に売りました。手元に残ったゲームは，PSの『リッジレーサーレボリューション』だけです。しかし，今はこれで十分です。というのも，最近は1本のゲームを徹底的に遊ぶことを忘れているような気がしたからです。しばらくは，ほかのゲームは買わないと思います。それほど『リッジレーサーレボリューション』はおもしろい，価値のあるゲームだと思っています。

さて，今日も命を削るほどタイム・アタックをやろっかな。

【北海道旭川市・**機械科ボイラーズ?才**】

説明書 最大限にゲームが楽しめるように

なぜこんなに説明書が薄いんだ。私はプレイステーションの『鉄拳』を見て思った。このゲームは1人につき20近くもの技が存在する。この薄さで，すべてをカバーしているとは思えなかった。中を見ると，技は半分ほどしか載ってない。残りは自分で探してください，というのだろうか。それとも，技を掲載している雑誌や攻略本を買うことが前提になっているのだろうか。私は，なんだか納得いかない思いを抱いた。

さらにこのゲームには，初心者には返しづらい「起き攻め」という戦法が存在する。対処方法を知れば避けることや反撃することができるが，かなりの慣れを必要とする。ほかにも「10連コンボ」や「2択攻撃」など返しにくい技があり，対処法を学習する必要がある。知らないと一方的にやられることになる。

「返しかたを知らないと絶対におもしろくないゲーム」――これが，このゲームに抱いた感想だった。逆に言えば，返しかたを知れば楽しいゲームである。それなのに，なぜ説明書には「起き攻め」などのことについて何も書いていないのだろうか。これでは，何も知らない人に不親切すぎる。

格闘ゲームのような，システムを知らなければ楽しめないことがあるジャンルでは，ゲーム内容の説明が十分でないと安心してプレイできない。本来なら説明書のページを増やして，買った瞬間から楽しく遊べるようにするべきなのだ。説明書は操作方法だけでなく，楽しみかたまで教える大切な場所でもあるはず。手を抜かずに，しっかりと作ってほしい。

そこで一つ提案したい。文字や写真だけではわからない部分は，ムービーにして実際のゲーム画面での動きを見せたらどうだろう。さらに基礎的な闘いかたを見せれば，初心者も「なるほど，このように闘うのか」とシステムを理解できる。理想は，基礎的な操作方法などは説明書でしっかりサポートし，最適な遊びかたをムービーで説明する方法だ。

説明書はゲームを進めるための指針となるもの。わかりにくかったり説明が不十分だと，途中でゲームを投げだされることになる。理解すればおもしろいゲームであっても，だ。そのためにも，メーカーはしっかりとした説明書作りを心がけるべきである。

【福岡県小郡市・**豹帳面19才**】

新キャラ 『リアルバウト餓狼伝説』に思う

個性的なキャラ（とくにギース）。洗練されたシステム。これらに魅せられて，僕がとりこになってしまった『餓狼伝説』シリーズ。格闘ゲームの中でも秀逸な作品群ではないでしょうか。

しかし，そんな僕も『リアルバウト餓狼伝説』（以下R餓狼）の記事を見て疑問を抱いたのです。格闘ゲーム衰退の原因について，以前からいろいろと言われてきましたが，その一つに新キャラの存在有無があると思います。記事を見ればわかるとおり，『R餓狼』には完璧な新キャラはいません（新たに3人が加わりましたが，周知のことながら彼らはすべて前々作以前に登場している既存キャラです）。つまり，餓狼ファンだけのゲームになってしまったと言っても過言ではありません。

もちろん，それが一概に悪いわけではないと思います。それぞれのキャラには多くのファンがいるはずですから，1人も減らないで逆に増えたことはとてもよいことです。しかし，増えたキャラすべてが既存キャラというのはどうでしょうか。このような作品ばかりでつづけると，格闘ゲームの未来は暗いものになると思うのです。

『R餓狼』に対し，僕は残念でなりません。ストーリーがストーリーなだけにしかたがないのかもしれませんが，そこを何とかして新キャラを登場させてほしかったです。SNKさんはすばらしいキャラクターを創れる力を持っているのですから……。

【群馬県渋川市・**大谷秀輔15才**】

お待たせしております，いよいよ次号にてリニューアルする予定。はたしてどうなる？

96年1月号掲載の任天堂・山内社長の講演再録、そして96年2月号掲載の「NINTENDO64説明会」レポートを読んで、任天堂の現在の考え方に対して、少しがっかりしました。特に納得いかないのは、「NINTENDO64」において年内にはサードパーティからはソフトを出さないという点です。

理由としては「この期間に駄作・愚策が1タイトルたりともあっては困るから」だそうですが、はっきり言ってこれはサードパーティを全く信用していない事なのではないでしょうか。確かに、任天堂は常にクオリティの高いソフトを出し続けています。しかし、任天堂が現在に至るまでには決して任天堂の力だけでは無かったはずです。(当然、これは他のハードメーカーにも言えることですが…)それに、これは個人的な考えになってしまうかも知れませんが、ソフトを評価する『マリオクラブ』も任天堂の社員が加わっている以上は絶対に公正だとはどうしても信じ難く、任天堂が絶対に駄作・愚作を出さないという保証はどこにも無いと思えるのです。

任天堂・山内社長は、『ドラゴンクエスト(以下ドラクエ)』を例に取りあげ、真似ソフトはダメソフトであると言い、その後には『ドラクエ』をとても良いソフトであると評価していました。確かに『ドラクエ』はゲーム界における名作ではあります。しかし、山内社長と逆の事を言ってしまえば、「『ドラクエ』はどんなに改良・進化を重ねても『ドラクエ』にすぎない」のです。時代が流れるにつれてユーザーは常に新しいものを求めてきます。その中には「ドラクエ」や「ゼルダ」では絶対に満たすことのできない要求もあるはずです。そのような要求を満たしていくのは、他のあらゆるメーカーなのではないのでしょうか。この事は、実際に次世代機(特にプレイステーションのソフト)によって証明されているように思います。

現在の任天堂は最近の状況が影響しているのか、かなり慎重になっているみたいですが、それをサードパーティの責任とするのは何か筋違いのような気がします。本当のところ任天堂はどう考えているのでしょうか…。

City Checker

社長講演

NINTENDO64戦略から見る任天堂
◀【大阪市・CityChecker？才】……山内社長講演については，吟遊自由詩人さん，KM★GMさんほかからも投稿をいただきましたが，ほぼ同じ内容だったので代表して1通だけ。任天堂の戦略が正解かどうか，今年の年末が楽しみですね

タクティクス・オウガ　クエスト：スーファミ

このゲームの魅力はさまざまある。

極論暴論してしまえば、自分の攻略にあわせてキャラクターを育てるだけのゲーム……「プリンセスメーカー」のような魅力なのかもしれない。

あるいは、立体思考が新たに要求されるバトルフィールドがあたかも馴染みのあったかのように感じる、”自然な新鮮さ”なのかもしれない（おしむらくは、ユニットごとの3D視点がプレイヤーに与えられないことである。実現は……ゲーム機じゃムリ？）。まあ、このことは立体世界の中にいるぼくたちにとっては当然かもしれないけど。

前作からのおつき合いの方ならば、マゾヒスティックなゲーム性しかもたらさなかった「カオスフレーム」の呪いから解き放たれたことや、軍資金調達にあまり気を使わなくていいことが、今作でいちばん評価できる（あれが楽しめる人もいるんだろうけど、ぼくはダイキライだったの！　って、おかげさまで暗ーいエンディングしかみたことがないんだな。あぁ……）ことかもしれない。

しかし、このゲームでプレイヤーが最も楽しめるのは、ときおり迫られる「究極の選択」、マルチシナリオシステムであるとぼくは思う。

これはようするに、「かまいたちの夜」等にみられる、ストーリー選択であるのだが、どれを選んでも正解であり、間違いであるところが、ゲームを超えた、より現実に近い「あたりまえの感覚」があり、とてもおもしろい。

どちらも正解……こんな灰色な感想を抱くのは、テーマが「民族紛争」であることからくる必然であるのかもしれないが、たとえば、バルマムッサでの選択は、あなたのデニムがどちらを選んだとしても、あなたのデニムが選んだのである以上、やはりそれは正しいのである。たとえ、さわやかヴァイス君が、うるさいカチュア姉さんがなんと言おうとも、それでいいのである。

プレイヤーが物語りの中に果たす役割がここまで重いゲームは、プレイしていて実に楽しい。つまりそれは、後悔とはちがった、もうひとつの可能性が常に見えてくる楽しさというか、もう一人の「当然ありえた自分」との対決をしているかのような、ちょっと表にはでてこない内向的な克己が、デニムという少年をとうして味わえるのである。

その意味で、自分の選んだデニムの影となって立ちはだかってくる敵役（？）の面々は、騎士レオナールや、ザエボス・ローゼンバッハなど、ヘタな味方よりもよっぽど印象深いと思うのは、ぼくだけ……かな。

スーパーライトメンソール級ではない。気合いをかなり要するハレー級なゲームではある。でも、噛めばかならず味がでるタクティクスは、充実したチュートリアル（知ってて当たり前な部分をゲーム上でプレイヤーに伝えるのは、そろそろ全てのゲームの常識だと思う。特に「格闘もの」、いいかげんにせえよ……）で消化もしやすいので、プレイする前に想像したよりも、そんなに敷居の高いゲームではないと思う。

スーファミに「タクティクス・オウガ」の電源を入れる日は、当分続きそうである。久しぶりの楽しい長期戦なのだ。

砂の山

読者間レビュー

『タクティクス・オウガ』(スーファミ／クエスト)
▲【神奈川県横須賀市・砂の山22才】……長い間発売延期がつづいていたソフトだけに，完成度は十分という話。重厚な作品なので，今から遊ぶ人は気合いを入れてプレイすべし

1月号の感想

レッドフードシャドームーン
さんの意見を踏まえて

次世代機（ＳＳ）を持っている友人はよく、「次世代機といったって、セーブできるデータは少ないし、ＣＤ－ＲＯＭの大容量で、ポリゴンを動かして喜んでいるくらいで、システムがちっとも成長していない。だから任天堂に勝てないんだ」と、言います。

ＣＤ－ＲＯＭを使っている次世代機は、「成長できないゲーム機」と言えるでしょう。ゲームの性能を、すでにハードが決めてしまっているからです。

メモリーの件も、例えばＳＳとＰＳは、内蔵ＨＤＤとＦＤのようなもので、セーブする必要のあるゲームが増えるほど、わざわざ買ったりしなければならないのです（友人談）。

だから、ＳＦＣに差をつけられたままなのです。ソフトが安いくらいでは歯がたたないのです。きっと、「ＮＩＮＴＥＮＤＯ64」が出てしまったら、あっさり勝負が決まるでしょう。

「次世代機」はもう手遅れだと思います。

佐倉めいるさんの意見の感想

僕は男ですが、こういうプレイする対象性別が男にかたよっているゲーム、例えば「ときメモ」などの恋愛もの、美少女系の育成ものは嫌いです。

なぜなら、こういったゲームが、何となく「ゲームは男がするもの」という差別的肯定をしているように思えるからです。

他の系統のゲームは、女性でも普通に何の違和感もなく遊べますが、この系統のゲームに限ってはそうはいかないのです。

男性が主人公の恋愛ゲームを女性がプレイして何が楽しいのでしょう？実感が沸かない男性の方は、逆バージョンを想像してみてください。

女性が主人公で、むさい男やらかっこいい男やらが出てくる……。実感が沸いたでしょうか？そういう思いを今の女性ゲーマーは、いだいているのだと思います。

別に恋愛ゲームを否定するわけではありませんが、今の恋愛ゲームの在り方は……、と思ったのでこれを書きました。

男のくせにこんなことを書いて、もしかして変わり者？

1995.12.8. FRI.
福島県いわき市　新谷（にいたに）　剛史（つよし）（15）

感想

1月号掲載意見について
◀【福島県いわき市・新谷剛史15才】……ソフト内に性能向上機器を搭載できるのは，カートリッジ方式の特権だもんね。『ときメモ』に関する意見は，恋愛論や人格論にまで発展しちゃったので，今月はちょっと小休止

VB

バーチャルボーイを応援しよう

▶【大阪市・星元KEN治ゃ14才】……今は元気がないバーチャルボーイ。でももしかすると、近いうちにものすごい状態になるかもしれないぞ……。

バーチャルボーイだって期待できる！

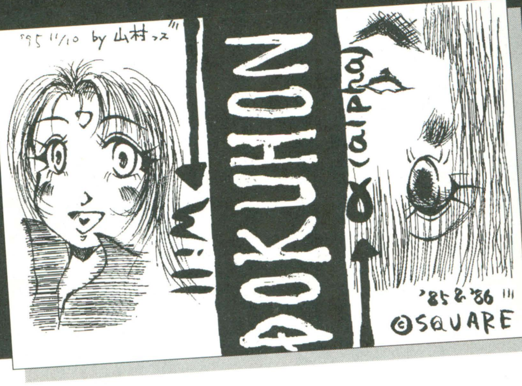
バーチャルボーイ…。家庭用ゲーム機で立体映像を実現した斬新なゲーム機である。し
かし、発売されていくゲームは、今までに発売されていたゲームに背景の奥行きを付けた
だけ、というのが大半で、現在のバーチャルボーイに期待を寄せている人は数少ない…。
しかし、ゲームボーイが発売された頃のことを思い出してください。あのゲームボーイ
も、発売された頃は、ソフトにも大したものがなく（あの『スーパーマリオランド』でさ
えまだまだだったと思う。『２』と比べればよくわかる。『ベースボール』なんて最悪だ
った）、一部では「パズル専用機」とまで言われてたほどでした。しかし、月日がたつご
とにゲームボーイはかなり進歩していき、様々な名作が生まれてきました。ファミコンだ
って似たようなことがありました。
それなのに、みんながバーチャルボーイに期待しなければ、何の名作も発売されないま
ま廃(すた)れていってしまいます。ハード自体はよくできているのに、ソフトにいいのが
なければ意味がありません。ゲームでいいのが出なくても’９５年１２月号の読ホンにあ
った愚者旋転さんの意見のように、ゲーム以外の分野に幅をひろげてもいいかもしれませ
ん。
発売わずか４カ月で発売中止や開発無期延期するゲームが出るなど、バーチャルボーイ
は早くもピンチです。任天堂やサードパーティーの人々にもっと頑張ってもらうために、
みんなでバーチャルボーイを応援しましょう！

P.S.PartⅠ☆新世代ゲーム機は、けっこう珍しい内容のゲームが多いみたいですね。僕も
プレイステーションほしいなぁ(実は何も持ってない…)。
P.S.PartⅡ☆僕はパズルゲームがやたらと好きだ。おすすめは、『パネルでポン』『パズ
ルボブル２』『ぷよぷよ通』『ぱくぱくアニマル』『対戦ぱずるだま』。の５つ。特に最
初の２つは、今ハマりまくっている。２Ｄの格闘は大嫌いだ。

↖全然テーマと関係ないけど

１９９５／１１／２３　文章作成　Panasonic Panaword ＦＷ－Ｋ１０１

【大阪市生野区・星元ＫＥＮ治ゃ１４才】



▶三重県度会郡・山村まここ

読者間レビュー

『カルネージハート』(PS／アートディンク)
▼【東京都町田市・藤真新伊智21才】……パソコンででていた『HR』を発展させたようなゲームだ。いつもひと味ちがったゲームを提供してくれるアートディンク，次作もヒトクセありそうだぞ

鋼鉄の遺伝子、胎動(たいどう)す

プレイステーション『カルネージハート』
ロボットアルゴリズム設計シミュレーション

まずオープニングを見て驚く。ＣＭで流れていた超絶美麗のメカグラフィック……カーキ色の機動兵器が敵をサーチしレーザーを撃ち込んで破壊する……てっきりＣＭ用に作られたＣＧかと思いきや、実はゲーム画面そのままだったとは。これだけのクオリティのＣＧが家庭で楽しめるようになったとは、良い世の中になったものです。

さてタイトル画面になってゲームを始めるわけだけれども、普段はマニュアル読まず始めてしまう人も、このゲームに限っては読んでください。７０ページもあって面倒なのは承知の上ですが、面倒くさがり屋の私も読みましたので（笑）。あとソフト購入の際には是非とも攻略本を一緒に買うことを勧めておきます。少なくとも思考回路が文系の人間は買っておいた方が無難です。

説明を読み終えてゲーム内容に入るわけだけど、とりあえず１時間もあれば練習モードで勝つことくらいはできるでしょう。ハード＆ソフトを自動で組み合わせてくれる自動設計モードがありますからね。しかーし、問題はここから。コンピュータまかせにしていた設計を自らの手で行なうのだ。ハードの組み合わせはさほど難しくはないのだが、ソフトは……かなりキツイ。何度も何度もテストを繰り返しながら自分の思い描くメカの動きに近づけていく作業。そしていざ実践投入！　敵の砲火をかいくぐりアムロさながらに敵機を落とす……はずなんだけど、なぜか落とされているのは自分の機体（泣）。

「敵が弾撃ってきたらよけてね」なんて言葉で書くと一行で済んでしまうことも、コンピュータに対してはそうはいかない。「前方１３５度の範囲において半径４５ｍ以内に接近するレーザーを探知した時は１／２の確率で右または左にジャンプしてこれを回避せよ」これくらい言ってやらないといけない。プログラムチップを８×８のマスに置いていくプログラムは本当のプログラムに比べたら大したことはないのかもしれないが、文系人間にはかなりこたえる。

ハードが良くたってソフトが悪ければ意味がない。なんかゲーム業界の格言みたいだが、カルネージの面白さはまさにソフト（プログラミング）に集約される。プログラムの作成が苦しみであり、楽しみなのだ。映画『機動警察パトレイバー』ではロボットに搭載されるＯＳ(オペレーティングシステム)がテーマに描かれていたが、このゲームではあなた自身がＯＳの設計者となるのである。さて、あなたのＯＫＥ(オーバーキルエンジン)（←カルネージハートでの機動兵器の呼称）はアルフォンスやガンダムを越えることができるか。

Ｐ．Ｓ．　昔、ロボクラッシュというゲームで自分の作ったオリジナルの機体を誌上で戦わせるという企画があったが、カルネージに関しても同様の遊び方ができそう。どこかの雑誌でやらないかな。

☆読者間レビュー・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣☆
また格闘ゲームである。何かどっかで見たことのある感じがする。でも『真』のときは
面白かったのでちょっとだけのつもりでやってみる。・・・！！これはビックリ。なんだ
か本当の剣技を見ているようである。必殺技なんか無くったって、怒りゲージだって無視
したって、全然構わない。要は、いかに相手の隙を見切って自分の攻撃を当てるかにある
のだ。そしてプレイヤーの上手下手は殆ど問わない。何故ならジャストミートさせればダ
メージ量が非常に大きく、タイミングさえ合わせればいいのだから。
ところがやはり最近の格闘ゲームの例に洩れず、欠点も数多い。まず、ハメである（限
定はしない。厳密に言えばハメから抜け出す方法があるからハメではないのかもしれない
からだ。もっと言うとハメが線引きされていないから、これは水掛け論かもしれない）。
もっとも顕著な例はしゃがみキックからの不意打ちである。いずれかでも格闘ゲームをや
ったことのある人は分かるだろうが、しゃがみガードから立ちガードへの移行というのは
それなりに慣れた人でもかなり難しい。しかもしゃがみガードで硬直して立ちガードでき
ない、なんてことも多々あるようだ。また、ナコルルやリムルル・覇王丸には、必殺技に
「見た目しゃがみガード不可、実際立ちガード不可」という陰険なものがある。
あと、最後に言いたいのだが、と言うのも欠点及び長所と限定できないからである。そ
れは「キャラクターがアニメのように可愛らしくかかれている」と言う点である。私はこ
れは敢えて欠点であるとしたい。つまり折角の「一撃必殺、修羅道を行く刹那に身を置い
ているサムライ（日本人だけに限定されている点にも注目してほしい）」としての設定に
こと欠けると思うのである、あくまで個人的な意見だが。
今回は触れなかったが陰険な連続技などもあるようで、まだまだ問題点が多いこのゲー
ム、ぜひ続編を出してほしい。実はもう一つ言いたかったことはここにあって、近頃格闘
ゲームが個性がなくなってきたと言われるなか、このゲームは個性が非常に強く、（私の
和モノ好きも重なって）このオリジナリティを持続・保存していってほしいと強く願うの
だ。ほかとくらべるのは少々邪道であるかもしれないが、この作品はそれぐらい絶賛を受
ける資格を持ちうるゲームであると私は言いたい。

１２月　某日

読者間レビュー

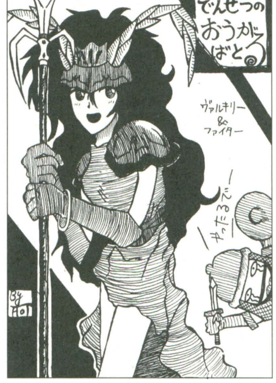
『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』(ネオジオ／SNK)
▲【兵庫県神戸市・北山大介？才】……『斬紅郎』は，ゲーム全体にただよう雰囲気が，これまでよりもいっそう独自のものになったようなカンジを受けた。個人的にシリーズ中一番の風情を持っていると思ってます

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。
あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆☆闘巧野郎!!



◀和歌山県橋本市・ほっと

★「髪がむずかしい」？　描きやすいようにハガキを傾けてみては



◀東京都世田谷区・蒼霧羅夢

★編集部でも「ダイナソア」の隠れファンはわりと多かったりして



◀秋田県北秋田郡・一目散

★高校受験と「セクパロ」……。アヤしい関係だなあ



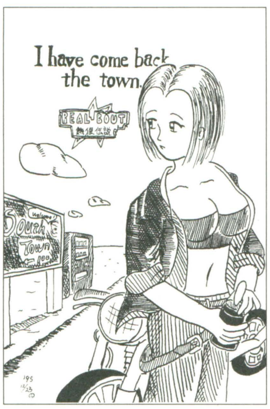
◀京都府相楽郡・マイコ

★今年は受験生か。なにより体だけは大切にしてね



◀兵庫県三木市・JNY

★ぼやぼやしてると後ろからバッサリ……だ。ちょっとコワイぞ



◀岩手県水沢市・慎乃

★「餓狼伝説」シリーズが、サウスタウンにもどってきたのだ



◀三重県度会郡・とも姐

★描きかたをくふうしてみるのも、イラスト上達のヒケツだね



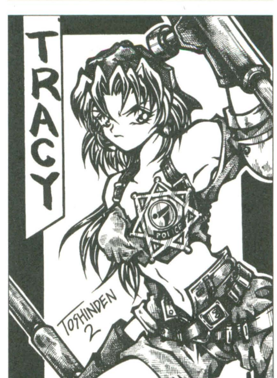
◀神奈川県大和市・たぬき

★「杉並街道」のBGMはいいですね。一度聞くと頭から離れない



◀東京都青梅市・葉月

★一部で人気の「ガンダムW」もゲーム化。デュオが君の王子様？



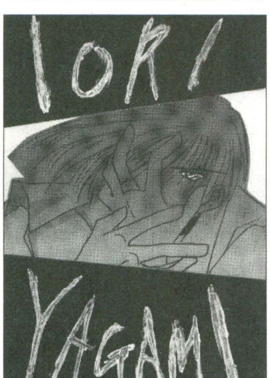
◀北海道空知郡・雷光戦士

★PSの『闘神伝2』やっと買えたとのコメント。お気に入りはトレーシーね



◀大阪府牧方市・しげピン

★きりっとした目がグー。イラストは目が命かも



◀京都市・渡瀬右京

★細かいことは気にしない！　気楽に投稿してね

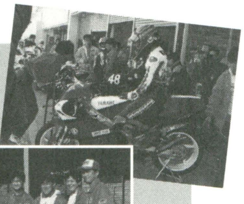
お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

コンパイルレーシングヤマハ新体制で上位を狙う





昨年，GP250フル参戦に初挑戦したコンパイルレーシングヤマハは，プライベートとしてランキング9位を獲得。今年，本格的に上位を狙って新体制でスタートしました。陣容はつぎのとおり。

◆チーム名／	COMPILE RACING YAMAHA（コンパイルレーシングヤマハ）
◆チームオーナー／	仁井谷正充（コンパイル社長）
◆チーム監督／	長谷川　弘（YSP浜松北　代表）
◆メカニック／	金子貞彦　他
◆ライダー／	喜久川　光（'95年 9位） 松戸　直樹（'95年15位）
◆チーム顧問／	奥田民生（ミュージシャン） いくえみ綾（漫画家）

どこよりも早い！『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』格闘技大会情報

SNK期待の新作『ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝』のゲーム大会が急きょ決定！

今月号229ページでも紹介している“NEO·GEO WORLD”にて行なわれます。

●開催日時：2月25日（日）
13：00～予選開始　15：30～本選開始

●その他のイベント
14：00～14：30　ネオジオでおなじみの声優さんのトークショー＆ビンゴ大会
17：00～18：00　コスプレ大会

※「ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝」は24日（土）より設置してあります。いち早く体験できます。

黄色い看板が目印！「マルチメディアコンビニエンスブルート」でマルチメディア商品は君の手に



マルチメディア商品全般を取り扱い，コンビニ感覚でショッピングができるお店「マルチメディアコンビニエンスブルート」が誕生しました。

このお店では，スーパーファミコン，プレイステーション，サターンの本体からソフトをはじめ，町のCDショップ並みの数量を誇る音楽CDを販売しており，最新のアーチストからミリオンCDまでチェックが可能です。

加えて，パソコン・ソフトも販売しており，人気・話題のゲームソフトや子どもから大人まで楽しめる各種のCD-ROMを豊富に取り扱っています。

全国に約350店あるブルートの新しい販売チャンネルとして誕生したマルチメディアコンビニエンスブルートは現在，広島市の井口店，岩国市の新南岩国店，那覇市の松山店，出雲市の出雲北店が営業を開始しています。今年は全国に100店あまりの出店計画があるそうなので，黄色い看板と“マルコン”のサインが見えたら一度足を運んでみてはいかがでしょうか。

くわしい問い合わせは，ブルート本社☎082-222-5022まで。

チュンソフトの人気ゲーム「かまいたちの夜」が舞台化！

チュンソフト・プロデュースシアター
月の氷柱（つらら）～もうひとつのかまいたちの夜～

上演：2月29日(木)～3月10日(日)
全席指定　5,200円

原作	スーパーファミコンソフト「かまいたちの夜」（我孫子武丸・著／株式会社チュンソフト）
脚本	吉村ゆう
演出	山崎大輔（劇団スーパーエキセントリックシアター）
主催	ニッポン放送
出演	真理……田中広子 透　……中上雅巳 その他　可愛かずみ　仁藤優子　など

アイマックスがスクール事業に本格参入！

アイマックスが，ゲーム開発者・技術者を養成するためのスクール事業に参入しました。

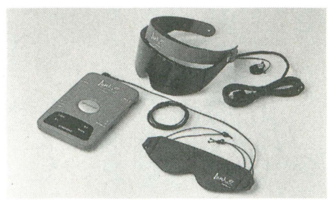
本誌“ぷーちゃんのアイマックス情報局”ですでにお知らせしていますが，ソフトウエア開発の人材確保を目的に設立された全日制の塾「アイマックスアカデミー」（所在地：東京都大田区西蒲田6－36－11）がいよいよ4月に開校します。ゲーム会社に就職することを第一目標としたマンツーマンの指導で，最終的には一つのソフトを作り上げるところまでを養成していきます。

講師陣にはアイマックスの開発スタッフとゲーム業界で活躍中の現役プロがあたり，第一期としては，2年制の「ゲーム企画制作本科」（定員130名）と1年制の「ゲームマネジメント＆マーケティング科」（同20名）から構成されます。現在入学説明会が行なわれていますので，問い合わせてみてください。

また，中国上海市の上海交通大学との合同事業で，同大学成人教育学院（日本の高等工業専門学校にあたる）内にゲームを含めたソフトウエア開発者養成講座をこの春開設することも決定。コースは，プログラマー，デザイナー，ゲーム企画の3コース。第一期募集人員は50名。

問い合わせ先：アイマックスアカデミー
☎03-3737-2226

高度ストレス社会のストレスケアに『マザーアルファ1』



イライラ，不眠，肩こりなどの症状改善に『マザーアルファ１』を試してみてはいかが？パイオニアから2月末発売の『マザーアルファ１』（価格48,000）は，光フィードバックという技術を使い，短時間で場所をとらず，禅やヨーガと同じメンタル効果が現れるものです。

本体，ゴーグル，アイマスクという構成のこの『マザーアルファ１』を抽選で3名様にプレゼント。希望者は下記宛先に応募してください。

宛先：〒156 東京都世田谷区桜丘2-29-15 山下ビル　パイオニア『マザーα1』マイコンBASICマガジン係

ベーマガ おたのしみプレゼント 3

1 『セガビデオマガジン 1996 1月号』

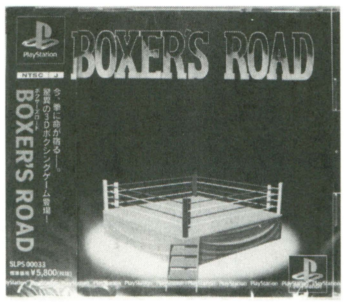


セガのプロモーションビデオ。豪快！爽快！痛快！格闘RPGの醍醐味を純粋に追求した「ガーディアンヒーローズ」の発売キャンペーン号

提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

4 プレイステーション用『BOXER'S ROAD』

かつてないリアルなボクサーの動きを実現した3Dボクシング・ゲーム



提供：ニュー
3名様

7 Windows用／Macintosh用CD-ROMソフト『エーゲ海の雫』



フィギュアを取り込み3DCGにした空間移動AVG

提供：イリュージョン
Windows用1名様　Macintosh用1名様
（どちらかを記入）

2 生駒治美／桜井　智 の直筆サイン色紙

ポニーキャニオンから発売の『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣～アレンジ・サウンド・トラックス～』のレコーディング取材のときその場で書いてもらったサイン色紙

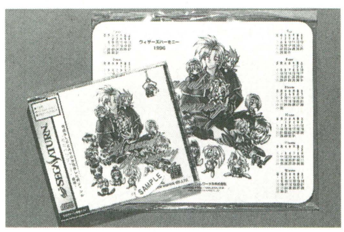
各5名様（どちらかを記入のこと）





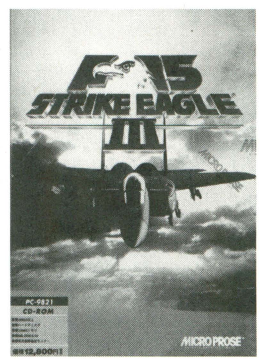
5 セガサターン用『ウィザーズハーモニー』とマウスパッド

育成SLGとAVGが合体した新ジャンル“そだベンチャー”



提供：アークシステムワークス
2名様

8 PC-9821用CD-ROMソフト『F15ストライクイーグルⅢ』



F-15戦闘機のフライト・シミュレーション・ゲーム

提供：スペクトラムホロバイトジャパン
3名様

3 プレイステーション用『コズミックレース』

迫力の仮想現実を体験！新感覚のレースゲーム



提供：ネオレックス
5名様

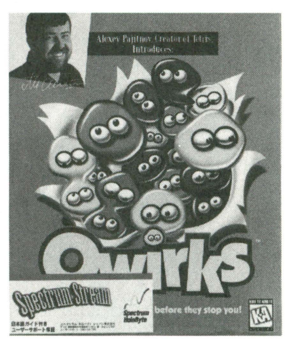
6 Windows／Macintosh両対応CD-ROMソフト『亜美ちゃんの写真集Ver1.1～亜美ちゃんコスチュームに挑戦！』



亜美ちゃんの動画，オリジナルソング，高クオリティの180枚のフルカラー画像を収録！

提供：インターアクティブソフトウェア
5名様

9 Macintosh用CD-ROMソフト『Qwirks』



一言で表現するとアメリカ版“ぷよぷよ”。日本語ガイド付き

提供：スペクトラムホロバイトジャパン
3名様

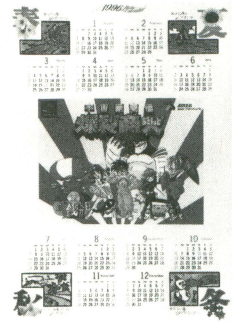
10 Windows95／NT3.5用『えッ!出たぁ〜!!』



高性能日本語テキスト・エディタ（32ビットWindowsアプリケーション）

提供：塚本吉彦事務所
1名様

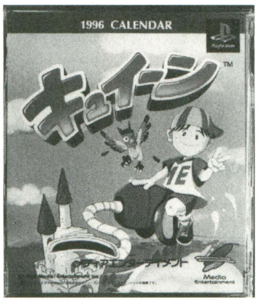
11 『宇宙豪商伝　爆裂商人』のカレンダー



3月発売予定のプレイステーション用『宇宙豪商伝　爆裂商人』キャンペーン・カレンダー

提供：アステック21
10名様

12 『Disc World』と『キュイーーン』のカレンダー



プレイステーション用で発売予定の超長編ファンタジー・アドベンチャー『Disc World』とシューテイング・ゲーム『キュイーン』のキャンペーン・カレンダー

提供：メディアエンターテイメント
10名様

13 『メタモル・パニックDOKI DOKI 妖魔バスターズ』のカレンダーとポスター

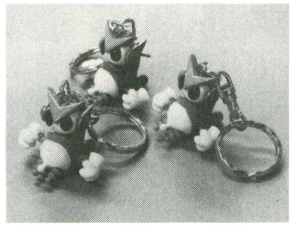




ファミリーソフト初のコンシューマ・ソフト，プレイステーション用『メタモル・パニックDOKI DOKI 妖魔バスターズ』の発売記念キャンペーン用カレンダーとポスター

提供：ファミリーソフト
10名様

14 『ゲボッカーズ　マスコット・キーホルダー』



セガサターン用（対戦ケーブル対応）ハイパー3D対戦バトル『ゲボッカーズ』の2月23日発売を記念したキャンペーン・グッズ

提供：リバーヒルソフト
50名様

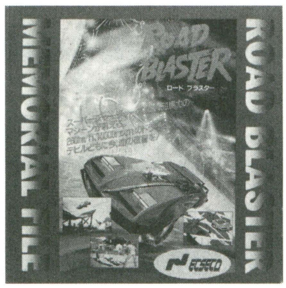
15 『カオスコントロール』のテレホン・カード



DOS/VとMacintoshで発売されている3Dシューティング・ゲーム『カオスコントロール』のオリジナル・テレカ

提供：ヴァージンインタラクティブ
3名様

16 サンダーストームとロードブラスターの『メモリアルブックレット』



提供：エクセゴ・デベロップメント
10名様

17 『19XX　ひみつ大図解』



アーケード・ゲーム用『19XX』の最新特だね情報満載のシークレット・ファイル

提供：カプコン
5名様

18 コンパイル・レーシング・ヤマハのステッカー



提供：コンパイル
20名様

'96年1月号のベーマガ おたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1995 11月号』は**滋賀県東浅井郡・清水達也さん他1名**　★PC-9801用SLG『馬なり1ハロン劇場2』は**三重県津市・金澤遊さん他4名**　★Windows用ソフト『馬なり手帳'96』は**愛知県岡崎市・早川雅人さん他4名**　★Windows/Macintosh両対応教育ソフト『ポップ イン キッズ』は**青森県上北郡・石田靖大さん他2名**　★『PC-FXゲームアクセラレータ』は**大分県中津市・中江太さん他4名**　★『海底大戦争IN THE HUNTの特製ぬいぐるみとポスター』は**島根県太田市・三沢健二郎さん他4名**　★1994年第61回日本ダービー制覇ナリタブライアン疾走ポスターは**千葉県船橋市・黒沢秀成さん他3名**　★『ルナティックドーン〜開かれた前途』のポスターは**岩手県西磐井郡・舞草伯秀さん**　★小説『アルティメット・ブレイド』は**福井市・中防健二さん他4名**　★『ナイトヘッド』のステッカーは**北海道釧路市・片脇優人さん他39名**　★『伝言クリップ』と『クリップケース』，『セロテープ』は**京都府長岡京市・脇田俊一郎さん他9名**　★Windows/Macintosh両対応『ソニー・パワーワイド』プロモーションCD-ROMは**静岡県清水市・野口竜矢さん他4名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募した賞品，またはメーカーに対する意見も書き添えてください。

締切り日：96年3月7日必着
発表：96年5月号（4月8日発売）

■お詫びと訂正：2月号 お年玉プレゼント73番の「ABSOLUTE ZERO」はスペクトラムホロバイトジャパンの商品ではありません。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK
リアルバウト餓狼伝説

とりあえず全キャラクターの申請があったのだが，1，2店しか申請されていないキャラクターが多数存在したので，今月はキャラ別集計は見送りとする。来月，各キャラクターごとの申請店が多く，さらに，全キャラ申請があればキャラ別集計を開始する。

1,866,200

八木山番長㊎㊂㊃㊄(期待の超猿人)

JOYCOM平店(福島)

コナミ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

基本的にゲーム内容は前作『対戦ぱずるだま』と変わらないのだが，使えるキャラクターが増え，新しい攻撃パターンが加わったため，前作にない攻撃パターンをもったキャラクターを使えば，より点数効率の高いプレイができる。

1,861,000

DCC-AGAS-KAC㊕

ゲームプラザイエローハット(愛知)

ジャレコ/BPS
テトリスプラス

ノーマル・モードとパズルモードの二つあるのだが，ノーマル・モードは100万点+αが達成されたため集計打ち切りとする。パズルモードは，イージー，ノーマル，エキスパートの三つにわかれるのだが，一番点数が高かったノーマルを集計の対象とした。

ノーマル・モード
1,000,000+α

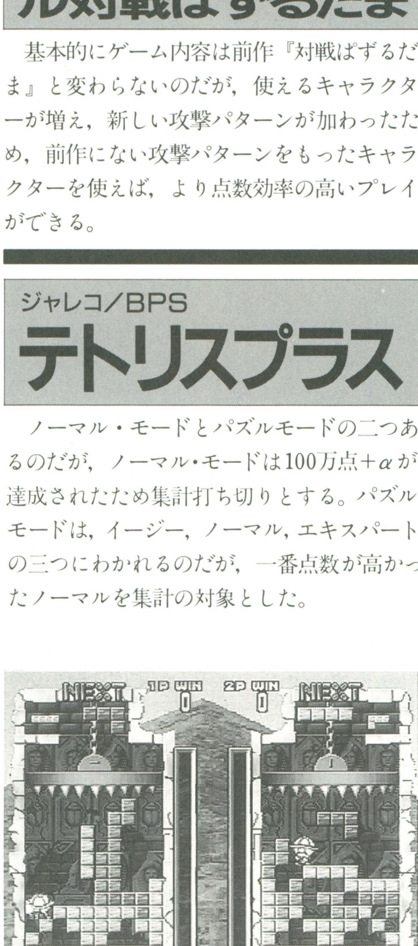
——

全国5店で達成

パズルモード
361,600

UYK

GAME'sWiLL(京都)



餓狼最新作登場!

今月の注目ゲームのトップは餓狼シリーズの最新作『**リアルバウト餓狼伝説**』。今回は，前作とちがい全キャラともクリア後のスコア確認ができるため，初回からキャラ別集計の予定だった。しかし今イチ申請が少なかったので，今回はまとめて集計。トップのスコアはアンディ使用とのこと。この先人気がでればキャラ別集計をしたいと考えている。

『**テトリスプラス**』は二つのモードをそれぞれ集計。ノーマル・モードは100万+αで打ち切り。パズルモードはランクが三つあるがまとめて集計。一番点数が高いランクをさがしてプレイしてほしい。ちなみに三つの他に隠れモードもあるようだ。

『**ナムコ・クラシックコレクションVOL.1**』は，ゼビウス，マッピーの2ゲームが更新。ゼビウスは何と驚異のエクストラ3クリア。今月，エクストラ3をクリアしたのはトップのR-I氏ただ1人だけ。しかもエクストラ2まで行った人も1人もいない状態。はたしてこのままR-I氏の横綱相撲で終わってしまうのか。

『**ゲーム天国**』はプレイヤーからの熱い要望に答えて今月からタイム・アタック・モードもキャラ別集計を開始。今月はタイム・アタックの申請が多かったのだが，反対にノーマルの申請が少なかった。2か月経過した結果タイム・アタックのほうに人気が集中したためか。

『**鉄拳2**』は，すべて1分台のタイム。プレイシティ24，JOYCOM，アイリンの3店が複数のキャラでトップを樹立。他店の追い上げを期待したい。(**押田隆太，宮崎良太**)

2月号の訂正

ゲーム天国(Z-DYNE MK2)	10,330,020(2周目1面)	珍鎮夢毛隆!	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
琉球	465,700(20面)	PST-JUN	プレイランドスカイシアター(埼玉)

1月号の訂正

レイブレーサー(最上級T.T.)	1'38"576	プリンスゆき	ゲームインナミキ明大前店(東京)

■ナムコ・クラシックコレクションVOL.1（ナムコ）

アレンジ・モード	スコア	スコアラー	店名
ゼビウス	5,577,590	G.M.C.R-I	サブカルチュア（福岡）
マッピー	3,358,190	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

■ゲーム天国（ジャレコ）

	キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ノーマル	ファイターEX	43,052,540	京城	GAME'sWiLL（京都）
ノーマル	ブーベラ	34,684,810	GGE-K.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ノーマル	Z-DYNE MK2	24,586,470	珍々向隆？	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ノーマル	ぴぐ	36,894,750	ZXZ	GAME'sWiLL（京都）
ノーマル	モモコ	30,508,550	YGA-IBA㊊	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
タイムアタック	ファイターEX	13,174,260	PPR-IZK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
タイムアタック	ブーベラ	13,835,800	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム（大阪）
タイムアタック	Z-DYNE MK2	12,554,750	GGE-K.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
タイムアタック	ぴぐ	12,385,210	IML-MOLⓢ	アイリン夢空間（岐阜）
タイムアタック	モモコ	13,105,250	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）

■逆鱗弾（タイトー）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	2,302,960	WGFC-DUE	モンキーハウス本館（福岡）
タイプC	2,327,960	KMC-IZA㊝	ゲームセンターコパIII（神奈川）

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
サガット	2,970,500	HIZ-ASM㊛	プレジャーキャッスル（東京）
ベガ	3,208,300	Z・O・O	GAME'sDRAGON（京都）
ゴウキ	3,292,900	KMC-IZA㊝	ゲームセンターコパIII（神奈川）

■首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプB	49,636,730	究極達人鮫鮫王	アミューズメントスペースビッグウェーブ（高知）
タイプC	48,543,770	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	2,543,800	㊫	ゲームコーナーフジ（東京）
ケン	2,520,400	㊫ガイル落ち	ゲームコーナーフジ（東京）
バイソン	2,060,600	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）

■鉄拳2 Ver. B（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
風間準	1'37"11	若Q若Q若Q若Q若Q若Q若Q若Q若Q	JOY COM平店（福島）
吉光	1'30"61	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
ニーナ・ウィリアムズ	1'23"36	核ミサイル売ります（時価）	JOY COM平店（福島）
マーシャル・ロウ	1'10"78	面白探究（おもはくたんきゅう）&感性	JOY COM平店（福島）
三島平八	1'15"01	（かっせい） by 富士夫店長！	JOY COM平店（福島）
ポール・フェニックス	1'12"28	㊗劇場スレイヤーズ魔B党-K.O㊎	プレイシティ24（北海道）
ジャック2	1'03"55	核実験反対運動展開中！	JOY COM平店（福島）
ミシェール・チャン	1'45"25	きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
レイ・ウーロン	1'31"61	ARG-MRK	アイリン夢空間（岐阜）
ワン・ジンレイ	1'21"51	BELLDANDY	プレイシティ24（北海道）
アーマーキング	1'35"45	BRK-べんじょ	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）

■戦球（セイブ開発）

モード	スコア	スコアラー	店名
腕前判定	3,648,520	ASD-14号	ゲームプラザイエローハット（愛知）
ノーマル	3,785,500	牧野君と亀山君に感謝GPP-ぱのお	プレイシティキャロット納屋橋店（愛知）

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店名
初級T.T.	1'45"474	ATF-K.K 初級終了	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
中級T.T.	1'51"024	ATF-Ⓓ	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
上級T.T.	2'31"861	ATF-K.K	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
最上級T.T.	1'36"835	MSO-10-LIE（PC笹塚に捧ぐ）	パリティビット（東京）

■ヴァンパイア ハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ガロン	2,972,200	Tiny-DIL	GAME'sDRAGON（京都）
サスカッチ	2,072,100	ペコ①	タウンスポットプレイランド（大阪）

■天地を喰らうII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
張飛	4,141,800	AXIOM-H.Y㊅	PLAY CITY NASA（大阪）
黄忠	4,590,250	AXIOM-H.Y㊅	PLAY CITY NASA（大阪）
魏延	4,158,550	AXIOM-H.Y㊅	PLAY CITY NASA（大阪）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
闘神伝2（カプコン／タカラ）	2'57"60	アップルガイキチ	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
パズルボブル2X（タイトー）	340,129,980	DCC-AGAS-KACⓅ	ゲームプラザイエローハット（愛知）
マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	4,414,800	Rai	ゲームコーナーフジ（東京）
ファイティングバイパーズ（セガ）	1'28"96	KJN	PLAY CITY NASA（大阪）
スカイターゲット（セガ）	6,664,700	まえ「月光」しま32%	タウンスポットプレイランド（大阪）
バーチャコップ2（セガ）	807,114	カゲ	ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
ソニックウイングス3（SNK／ビデオシステム）	5,187,900	GGE-WXW	GAME'sWiLL（京都）
ロックマン・ザパワーバトル（カプコン）	1,324,800	咆哮野郎-まJU	アミューズメントスペースフジ（大阪）
銃弾嵐（バンプレスト）	2,121,380	ROBOCOP	サブカルチュア（福岡）
アルペンレーサー（ナムコ）	1'57"483	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
そこぬけ対戦GAME（サミー工業）	14,598	たんざく大作戦-ん LOVE LOVE	タウンスポットプレイランド（大阪）
ストライカーズ1945〈P51ムスタング〉（彩京）	2,154,000	ウーキーMST	ゲームセンターコパIII（神奈川）
首都高REDZONE（ジャレコ）	3'27"72	CYR-PTY-NORI㊮	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
ワールドヒーローズパーフェクト（SNK／ADK）	72,814,800	FIR	GAME'sWiLL（京都）
登龍門（セガ）	1,356,320	A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
パズルボブル（SNK／タイトー）	55,536,790	SOLID-S.S	ゲームプラザイエローハット（愛知）
ティンクルピット（ナムコ）	22,068,400	クソゲー、サギゲー、運ゲー、最低。	GAME'sWiLL（京都）
マッハブレイカーズ〈ハイパーグライダー〉（ナムコ）	718m87	SSS-REI翔よ	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
雷龍2（NMK）	5,997,590	JAG-WOP（CHOKU夫へ）	プレイスポットすーるぽん（東京）
戦国エース〈ジェーン〉（バンプレスト／彩京）	1,907,800	DBL-上原ちゃんと仲良ちこよちⓒ	プレイスポットすーるぽん（東京）
レジオネア（TAD）	2,426,250	PST-STER	プレイランドスカイシアター（埼玉）
餓狼伝説〈ジョー・ヒガシ〉（SNK）	1,979,500	HARD-UKY	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
ストリートファイターII〈ケン〉（カプコン）	1,811,700	ミー	PLAY CITY NASA（大阪）

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945（震電J7）	855,300	ポ組	2-2
雷電DX	3,324,480	ASK	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,379,000	田中 昌宏 オタク街道爆進中！	ALL 連 マグニートー
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,078,200	大丸	ALL 連 C・アメリカ
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,086,600	アシュラ	ALL 連 ブラックハート
ザ・キングオブ・ファイターズ'95	314,290	BAL	ALL 日本
ザ・キングオブ・ファイターズ'95	435,210	ロードスの騎士	ALL イギリス
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,590,800	DIE	ALL リムルル（修羅）
闘神伝2（デューク）	3'49"70	偽名強化人間 F・フィーバー以下	ALL 予2分40秒
リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,170,900	さすらいの タン・フー・ルー	ALL
ストリートファイターZERO（リュウ）	2,631,000	KDO	ALL 連 3×9 5×7
ソニックウィングス3（赤うさぎ）	2,793,500	RANTA党-KDO	ALL 連



ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ（バン）	2'28"31	TAG	ALL
ファイティングバイパーズ（ハニー）	4'35"54	AS	ALL
上海 万里の長城（北京）	748,500	PHU-SDR	ALL
パズルボブル2X（練習）	95,869,080	Y.F	ALL
パズルボブル2X（ふつう）	253,254,710	Y.F	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（清川）	1,497,900	T.K	ALL
逆鱗弾（タイプ-C）	2,128,500	KRL-バイキン	ALL
ゲーム天国T.A（タイムアタック）	94,734,210	KRL-バイキン	ALL
リアルバウト餓狼伝説（キム）	957,000	NABE-P!	ALL
超人学園ゴウカイザー（不動丸）	731,500	ごいんきょ3号	ALL P×10

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ファイターEX）	7,402,730	みと（オレのこの手が光って（略））	連付 タイムアタック
ゲーム天国（ブーペラ）	8,263,330	R.Hid.	連付 タイムアタック
ゲーム天国（ぶたさん）	5,609,460	へきるがいちばん	連付 タイムアタック
ゲーム天国（F.Z）	5,649,300	へきるがいちばん	連付 タイムアタック
ゲーム天国（モモコ）	6,439,710	へきるがいちばん	連付 タイムアタック
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,047,200	御普方鳴音	ALL 修羅 閑丸
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,403,800	予防注射野郎	ジャガーノート ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,974,700	R.H	サイロック ALL
レイブレーサー	2'34"242	謎の人	中級 T.T.
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,256,200	こづかいないよー	ALL しおり

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	863,200	清川さんにときめき♡まっきーEMS	1C好雄 清川さん使用
ファイティングバイパーズ(ジェーン)	3'13"83	MIA	1cALL
リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)	1,204,600	SnRun-y	1cALL 無敗
リアルバウト餓狼伝説(不知火舞)	1,051,800	SnRun-y	1cALL
M・S・ヒーローズ（スパイダーマン）	1,570,700	福田 言樹	1cALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(ナコルル)	1,660,00	市村 将志	1c最終戦

プレイシティキャロット琴似店　北海道
札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ブーペラ）	6,754,990	BOJ♥	2-1面 ブーペラ使用
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	352,180	H.KODA♡美奈子	1コインアレンジ 13クリア
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	2,089,870	新「テイン姉弟にささぐ」者	1コインALL アレンジ
戦球（腕前判定）	1,188,950	新「実はマウスシューター」者	レベル55 球数643

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★リアルバウト餓狼伝説（アンディ）	1,866,200	八木山番長狂気爆轟（期待の超猿人）	ALL プレイ3日目
リアルバウト餓狼伝説（マリー）	1,647,400	キム、マリー（期待の朝鮮人）	ALL
リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,602,800	パーファクトマン（期待の朝鮮人参）	ALL
リアルバウト餓狼伝説（舞）	1,517,500	YRI-FX虹（期待の超新人）	ALL
リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,461,600	2代目買物兄貴!	ALL 初代は大野
闘神伝2	3'48"36	ブローバとブリッツとバーサーカー	ALL ソフィア使用
★鉄拳2Ver.B（ロウ）	1'10"78	面白探究（おもはくたんきゅう）&感性	ALL 連必 予48"26
★鉄拳2Ver.B（平八）	1'15"01	（かっせい）by富士夫店長!	ALL 連必 予45"8
★鉄拳2Ver.B（準）	1'37"11	若Q若Q若Q若Q若Q若Q若Q若Q若Q	ALL 連必 予1'07"
リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,052,700	竹さん2万やられてますか。by郷	ALL ALL郷

ゲームプラザ コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2Ver.B（ジャック2）	1'31"96	FUJ	ALL 連
鉄拳2Ver.B（くま）	1'35"30	FUJ	ALL 連
鉄拳2Ver.B（一八）	1'54"68	ZYX	ALL 連
鉄拳2Ver.B（レイ）	1'55"61	えのきん	ALL
鉄拳2Ver.B（P・ジャック）	3'22"91	FUJ	ALL

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX	5,881,800	DMY	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,553,000	MAD改	ALL ブラックハート
闘神伝2	3'58"83	ABC	ALL
ファイティングバイパーズ	3'35"31	ZST	ALL BAHN
バーチャ・ファイター2.1	2'11"71	SILVIA	ALL AKIRA
リアルバウト餓狼伝説（秦崇雷）	1,280,200	BEL	ALL
天外魔境真伝（綱手）	12,288,300	Benet	ALL
ソニックウイングス3（真尾まお）	3,404,100	LUM	ALL
首領蜂（タイプC）	45,282,240	XXY	ALL
鉄拳2Ver.B（レイ）	2'19"43	ZST	ALL

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ノーマルモード）	19,791,990	YMN	ノーマル 2-5 セリア
ゲーム天国（タイムアタック）	5,633,230	スクルド	ノーマル ALL セリア
豪血寺外伝（アニー、ポチ）	1,501,300	W.H-56	ノーマル ALL
ソウルエッジ		入荷予定！	
ファイティングバイパーズ		入荷しました。	
ダートダッシュ		入荷しました。	
タイムクライシス		入荷予定！	

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2Ver.B（ジャック-2）	1'09"08	鉄友会-SWAT-AMP	ALL 連 必 予47秒90
鉄拳2Ver.B（アーマー・キング）	1'39"05	SAMちゃい	ALL 連 必 予不明
鉄拳2Ver.B（ワン・ジンレイ）	1'21"51	BELLDANDY	ALL 連 必 予56秒
★鉄拳2Ver.B（ヨシミツ）	1'30"61	SHADOW	ALL 連 必 予1分
★鉄拳2Ver.B（ヘイハチ）	1'15"60	SHADOW	ALL 連 必 予46秒
鉄拳2Ver.B（レイ）	1'31"71	祝スレイヤーズMX魔B党-K.O鉄	ALL 連 必 予59秒
★鉄拳2Ver.B（ポール）	1'12"28	祝劇場スレイヤーズ魔B党-K.O鉄	ALL 連 必 予47秒
リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,281,500	アシュラ	ALL 連 ビリーで1敗
闘神伝2（デューク）	3'28"30	SHADOW	ALL 連
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,548,500	あごう	ALL 連

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルdeポン	12,157,017	U.Y.-TAM	1c
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,637,800	穴打ち	1c ALL スパイダーマン
鉄拳2 Ver.B	2'06"75	SnRun-y	1c ALL ポール
リアルバウト餓狼伝説	1,411,500	SnRun-y	1c ALL 雷
リアルバウト餓狼伝説	1,009,100	SnRun-y	1c ALL 舞

ガリバー熊谷　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T.A（ブーペラ）	9,783,950	A.Z	連付き タイムアタック
パズルボブル2（ひとりでパズル）	205,332,790	PTC	ALL A-C-G-L-Q-W
バーチャコップ2	667,458	GTA	ALL
レイブレーサー（中級T.T）	2'04"358	BOM	完走
首領蜂（タイプC）	34,410,140	A.Z	ALL 連付き
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,187,700	FELicity ArAi	ALL P×5
グラディウスIII（Bタイプ-A）	1,750,470	FLGS-SIN お疲れさまでした。	連なし 3周目3面ボス

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）
★『ゲーム天国』にシンクロ連射付きました。ジャンジャンバリバリ、スコアをだしてください。新台『ときめきメモリアルぱずるだま』もばっちし入荷！全台大開放にてあなたのご来店をお待ちしています。byねずみいろ・2木

●JOYCOM平店（福島）
★『鉄拳2verβ』1'03"55／核実験反対運動展開中／ALL★『鉄拳2verβ』1'23"36／核ミサイル売ります（時価）／ALL

●ガリバー熊谷（埼玉）
★福島県「フリータイム」のFLGS-SINさん、年末年始のご来店ありがとうございました。あなた様の『グラディウス』シリーズに対する思いは「本物」でした。ますますのご発展をお祈りしています。by ACE&常連一同

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
★荏原のみなさん，のびさん，KSM氏，柊氏，来店ありがとうございました。　神&V

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★当店では新たに『バーチャファイター2』，『セガラリー』，『INDY500』などを1PLAY50円にプライス・ダウンしてお客様に思う存分楽しんでいただけるようになりました。『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』，『テトリス

プレイランドスカイシアター　埼玉
深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	547,400	まかせてダーリン千秋ちゃんに夢中♡藝	根性モード6回戦 片桐彩子使用
テトリスプラス（ノーマルモード）	330,600	BTM-KSM恵	LEVEL31
テトリスプラス（パズルモード）	317,600	もう最高×5しおりん大好き♡EPT仕	ALL
ファイティングバイパーズ	1'59"55	ね×2(もうやってません)	ALL
鉄拳2（ミシェール）	1'55"90	メガネっ娘せりchanにときメキ♡神	ALL Ver.B
鉄拳2（ロウ）	1'24"85	坂ちゃんわたしもよ-♡ KTC-せりⓐ	ALL Ver.B
鉄拳2（ワン）	1'31"01	モモコ、ナスとって興奮しちゃった♡Ⓥ	ALL Ver.B
鉄拳2（準）	1'49"06	PST-JUN慈	ALL Ver.B
★鉄拳2（キング）	1'51"93	KUT-魔王W子	ALL Ver.B
★レジオネア	2,426,250	PST-STER	ALL フランク使用

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（ジョー東）	1,345,800	IKA丈 ハッハッハッハー	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ（アイアンマン）	2,023,000	HARD-M.M アイアン木場♡	ALL
ゲーム天国 ノーマル（ファイターEX）	19,890,990	マジックないと♡ NAD ぷるぷる	2-3 連付
ゲーム天国T.A	11,803,030	UPD-NAD海 うちあげナマコ生食	ALL 残T13 連付
ゲーム天国T.A	11,357,650	赤リボン-ポタ太 そろそろ年で引退?	クリアできない ノーミス 連付
鉄拳2Ver.B（ジャック2）	2'00"18	EVA	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,426,600	茶柱 スネやオーラらしい	ALL 根性 藤崎詩織使用
ストライカーズ1945（スピットファイヤ）	1,416,800	あべちょ 1日1回やります	2-6
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	263,450	♨	24面 アレンジ
★餓狼伝説（ジョー東）	1,979,500	HARD-UKY	ALL D×15 連付

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
杉並区下井草2-44-7 ゲームセンター1階カウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ファイターEX）	37,915,420	すたあちなぷら-HR	2周ALL連
ゲーム天国（モモコ）	30,508,550	YGA-IBA屋	2周ALL連
ゲーム天国（ぴぐ）	20,133,330	星白金-PLEⓣ	2周ALL連
ゲーム天国（Z-DYNE）	24,586,470	珍々向隆?	2周ALL連
マーヴルスーパーヒーローズ	4,497,800	星白金-RBNぼーず	ALL連 アイアンマン
リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,470,700	すたあちなぷら-HIR（本物）	ALL連
テトリスプラス（ノーマルモード）	1,039,600	ごん太々さん	ライン469

ゲームインパートナー　千葉
千葉県松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾（Bタイプ）	1,631,440	KSD-XDR	ST-ALL
逆鱗弾（Cタイプ）	1,940,620	MOL-カトル	ST-ALL
ゲーム天国（プラスアルファ）	21,904,510	イサム!!	ST-2-4 ノーマルモード
ロックマンザパワーバトル（ロックマン）	870,300	イサム!!	ST-ALL 1.2コース
ストライカーズ1945（ゼロ）	1,215,700	SAI-IR₂C-冷笑	ST-2-3 連付まだやってる
リアルバウト餓狼伝説（B.マリー）	966,500	KLS-ダリアン	ST-ALL

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	139,050	K.O	16面
ゲーム天国T.A（ファイターEX）	11,923,550	ファイター汁	ファイターEX
ゲーム天国（モモコ）	11,010,780	STG-桃子	ALL
★バーチャコップ2	807,114	カゲ	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,886,600	やっぱ愛菜命♡♡	ブラックハート ノーマル P×1
パズルボブル2	184,319,430	Y.Y	ALL
リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,229,200	TAK	ALL
テトリスプラス（パズル、ノーマル）	317,700	STG-MIC	ALL
闘神伝2（ソフィア）	6'10"06	D.I.M	ALL

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ノーマル）	18,973,360	MOL-●SAI-ZAT	2-4 連付 プーペラ
ゲーム天国（ファイターEXT.A）	10,024,560	NLB-KNTR	ALL 連付 ファイターEX
ゲーム天国（プーペラT.A）	11,602,880	ZFC-Ⓕ	ALL 連付 プーペラ
ゲーム天国（Z-DINEMKⅡT.A）	10,152,220	フンドシーズ-白	ALL 連付 Z-DINE
ゲーム天国（ぴぐT.A）	9,784,460	DIETS	ALL 連付 ブタ
ゲーム天国（モモコT.A）	10,468,810	あ◯◯ちゃん ゴメンネ♡	ALL 連付 モモコ
逆鱗弾（タイプ-C）	2,025,160	MOL-カトル	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,575,000	NGP-ANP詩	ALL ゆみ
テトリスプラス	258,400	POT-T.Y	ALL パズル ノーマル
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	2,943,370	MPYよしみ君	ALL アレンジ

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海 万里の長城（グレートウォール）	528,580	9MH	ALL
リアルバウト餓狼伝説（秦崇雷）	740,800	9MH	ALL 連必無
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,791,500	S.K	ALL 連必無 Ⓟ3アイアンマン
鉄拳2Ver.B（カズヤ）	5'37"00	集計外だけど	ALL 連必無
鉄拳2Ver.B（デビル）	6'01"88	とりあえず書かなきゃ	ALL 連必無
鉄拳2Ver.B（P・JACK）	7'16"58	うわあ～ byヘルプレス	ALL 連必無

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（プーペラT.A）	12,683,460	KMC-TEM	ALL 連
★逆鱗弾（タイプC）	2,327,960	KMC-IZA天	ALL
★ストリートファイターZERO（ゴウキ）	3,292,900	KMC-IZA天	ALL 連 必
★ストライカーズ1945（P-51）	2,154,000	ウーキーMST	ALL 連
マーヴル・スーパーヒーローズ（キャプテン・アメリカ）	1,198,600	GPK-YSR	ALL

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストリートファイターⅡ（リュウ）連	2,543,800	文	ALL R×39 P×20 爪×3
★スーパーストリートファイターⅡ（ケン）連	2,520,400	文 ガイル落ち	ALL R×41 P×18 爪×3
★スーパーストリートファイターⅡ（バイソン）連	2,060,600	GSM-YBK-つる	ALL R×38 P×21 爪×3
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,507,300	おま	ALL 根性 鏡魅羅使用
★マーヴル・スーパーヒーローズ 連必	4,414,800	Rai	ALL R×24 マグニート使用
スーパースラムズ（海南）	149点	SCRD	ALL
ゲーム天国T.A（プーペラ）	13,318,860	ZFC-FCM	ALL プーペラ使用
ゲーム天国T.A（ファイターEX）	11,147,380	ZFC-吉影	ALL ファイターEX
ゲーム天国T.A（Z-DYNE）	10,642,260	C級	ALL Z-DYNE 2
ゲーム天国T.A（ぴぐ）	9,821,680	大ブーデー	ALL ぴぐ

ギャレッソ津田沼店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	3,309,660	ZKB-RIT8段	ALL 連付 EX1クリア
逆鱗弾（タイプC）	1,609,380	クンシュー処理隊済	ALL 連付
セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2'42"52	HAB	プラクティス セリカ MT
パズルボブル2X	36,951,380	メリークリスマス	ALL
ゲーム天国（ファイターEXT.A）	12,957,320	PSM	ファイターEX使用 連付
ゲーム天国（プーペラT.A）	13,529,660	SUR-ZFC-FMC犯	プーペラ使用 連付
ゲーム天国（A-DYNEMKⅡT.A）	12,156,720	Ⓑ-SATSUMA	Z-DYNEMKⅡ使用 連付
ゲーム天国（モモコT.A）	12,430,630	BAD	モモコ使用 連付
ゲーム天国（ぴぐT.A）	11,605,680	CHAT-あある じーぶー	PIG使用 連付

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー（最上級T.T）	2'17"279	保坂	完走
レイブレーサー（初級T.T）	2'17"229	W.DTTC 中村	家相
鉄拳2Ver.B	4'23"41	S.S	ALL 吉光
ソニックウイングス3	1,214,500	NYW	R-8、JV-87
ステークスウイナー	13億2,040万円	エザール殺陣	ALL キングクリムゾン
パズルボブル2X	60,040,020	BAB	R-29
マジカルドロッププラスワン	9,374	ハンター光太郎	ALL バトルモード
上海 万里の長城	458,950	マスタ吉君	P-20 北京

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングス3（Ju-87）	2,981,000	OMK-FET	ALL 1周174万 連付
ソニックウイングス3（F4U）	3,504,800	OMK-FET	ALL 1周184万 連付
ソニックウイングス3（I-16）	3,047,700	OMK-FET	ALL 1周170万 連付
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	2,834,860	OMK-ピンクパンSAN（ゼビウス）	EX×1SOLパアレンジ 連必付
ゲーム天国T.A（プラスアルファ）	12,150,420	ZKB-JAC	ALL 連付
ゲーム天国T.A（ファイターEX）	13,033,350	STG-MIC	ALL 連付
ゲーム天国T.A（Z-DINEMKⅡ）	10,644,860	ゲー天びんぼう	連付
ゲーム天国T.A（桃子120%）	12,538,990	マーシーラビット	連付 中毒はむ²
逆鱗弾（タイプC）	1,638,400	OMK-水をくれ	ALL 残×3 B×6
ゲーム天国（プラスアルファ）	4,119,890	田村 謙次	5面 連付（ノーマル）

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市街道1-2-1 チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾（タイプC）	1,557,420	TSR-AXE	ALL
逆鱗弾（タイプB）	1,271,260	ほもんど	ALL
ゲーム天国（プーペラ）	9,846,660	YSR-KAN 2の2で死亡	2-2 連
ゲーム天国（エクセリオンT.A）	7,262,490	熱風!疾風! CYBASTER!	ボス前エクセリオン使用連
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,089,560	YSR-KAN やっぱり赤ナコ	修羅 剣聖ナコルル
パズルボブル2	146,048,560	斉藤XQX ぷにぷにむっく95	ALL
ゲーム天国（プーペラT.A）	9,420,460	YUU エヴァのしんじ、もえもえ。	ALL 連

TILT神保町（旧ハイテクノーベル）　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスカーブス（初級）	4'44"56	神田智留人（もしくは散人）	バイク、AT ALL
デンジャラスカーブス（初級）	4'55"08	タイトー営業車マジコロ 神田智留人	クルマ、AT ALL
パズルボブル2X（Xモード）	75,842,160	GSC	ALL
リベンジオブDOH	1,643,370	ロケットモトクロス馬（仮名）	ALL
ファイティングバイパーズ（バン）	6'ちょい	Yさん	ALL

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（秦 崇雷）	1,742,600	真理さんドキドキ♡ PST-VAPみ	ALL 連必
リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,334,500	BUG夫に会いたかった Ⓥ&POW様	ALL 連必
リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,164,800	魔王W子に会いたかった Ⓥ&POW様	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ダック・キング）	719,700	PST-神STR（左向きで緊張）	ALL

プラス』などの新入荷ゲームも好調です。

●ゲームinナミキ明大前（東京）

★『リアルバウト餓狼伝説』が好調です。『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』は対戦台2台，その他『ファイティングバイパーズ』や『鉄拳2verβ』，『バーチャファイター2』と対戦台がたくさんありますが，週末や平日の午前中はスコアも狙えます。よろしく！

●ゲームプラザニュー日の出（長野）

★新作たくさんあります。遊びにきてね。シューティング・ゲームはすべて連射付きです。

●YPエンゼル（岐阜）

★諸事情があるとはいえ，パズルゲームは『スーパー上海』と『エメラルディア』のみ。『サムライ』もありません。『バーチャ2』，『バイパーズ』もないです。みんなが集まってくれれば小さいながらもパワーのある店になるんです。穴場だぞ！希望は多少聞き入れます，ぜひご来店を。From 美濃地方の高原グリーンプレイランドを目指すKNIGHT

●ゲームブルース（岐阜）

★『同級生』のポスターが超人気です。NO.1～NO.9の他にNO.0がありますので9番まで揃えてもダメ。0番を取りましょう。

●サンテック新瑞橋店（愛知）

★ハイスコア申請熱いです。スコアラーの方，キャラゲーマーの方，どんどん遊びにきてく

プレイスポット すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1 ☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ	2'58"24	キャラ別希望!で	ALL タイムジェーン使用
ファイティングバイパーズ	37,449	お客様1号	ALL 段位認
サンドアール	FINAL STAGE	キャサ夫	ラスボスで死亡 1COIN 連
ストリートファイターZERO（リュウ）	2,873,800	Tiny-DIL	ALL 来店感謝!連必
ストリートファイターZERO（ナッシュ）	2,153,300	穴埋めゲーマーで	ALL 連必
ストリートファイターZERO（サガット）	1,780,000	フェイの最終問題のスコアーなら負けん	ALL 連必
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,650,200	天国ブレード	ALL 連
雷龍2	5,250,920	渋谷鮫（ボンバー師匠）	ALL 1P側 連
★雷龍2	5,997,590	JAG-WOP（CHOKU夫へ）	ALL 2P側 3ボス手抜き連
★戦国エース（ジェーン）	1,907,800	DBL-上原ちゃんと仲良ちこよちご	ALL 雷神× 1万×10 連

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
MANX TT LAXEYCOAST	2'03"95	ZKB-LED.rf零	完走レースモード
MANX TT TTコース	2'45"03	ZKB-LED.rf零	完走レースモード
★ナムコクラシックコレクション（マッピー）	3,358,190	Y.F	1ミス ALL レンジ
ゲーム天国（ブーペラ）	25,035,910	KSG	連付ALL 残1 ノーマル
ゲーム天国（ファイターEX）	32,330,000	ZKB-SUZUKI	連付ALL ノーマル
ゲーム天国（タイムアタック）	12,668,210	ZKB-JAC	連付ALL ブーペラ
★テトリスプラス（ノーマルモード）	1,000,000+α	DAB.S	ライン598 Lv99+α
パズルボブル2X	336,859,730	ねこん	21面
レイブレーサー（初級T.T.）	1'48"277	REV	TT完走
★アルペンレーサー（上級T.T.）	1'57"483	ブラック魔王	完走

プレジャーキャッスル　東京
町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾（タイプA）	2,085,620	RVS-R.Y(Tさん円さんWOP氏)	ALLY入れて 2P側 四天王
逆鱗弾（タイプC）	2,277,740	HIZ-ASM	ALL 2P側
ストリートファイターZERO（リュウ）	2,880,800	ストレイシープCタイトー	ALL 連 必
★ストリートファイターZERO（サガット）	2,970,500	HIZ-ASM虎	ALLパ 連 必

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F ☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（テリー）	791,900	ムカつく人	ALL
リアルバウト餓狼伝説（舞）	600,800	お客様	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ビリー）	765,300	HGR	ALL
リアルバウト餓狼伝説（山崎）	638,600	お客様	ALL
闘神伝2	4'48"43	お客様	EFJI使用
★レイブレーサー（最上級T.T.）	1'36"835	MSO-10-LIE（PC笹塚に捧ぐ）	反力無し 壁×3 ※改造無し
テトリスプラス（パズルモード）	290,600	DAB.S	ALL
ゲーム天国T.A（ブーペラT.A）	10,518,220	DE	連有
ゲーム天国T.A（モモコT.A）	6,438,350	NPP-BEE	連有
魔界村	2周目6面	Mr.ひぐち	今月のOLDゲーム

プレイシティキャロット花小金井　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2（Ver.B）	2'27"85	荒井 将弘	ALL 平八
鉄拳2（Ver.B）	2'59"03	CRA	ALL ロー
雷電DX（初級）	4,086,960	荒井 将弘	ALL 連付
ゲーム天国（タイムアタック）	10,070,690	CRA	ブーペラ使用 連付

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10 ☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★闘神伝2（ホーファイ）	2'57"60	アップルがイキチ	ALL
★鉄拳2Ver.B（アーマーキング）	1'35"45	BRK-べんじょ	ALL 必
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	3,715,190	KUMAMOTO	ALL 連 アレンジ
★首都高REDZONE	3'27"72	CYR-PTY -NORI美	ALL MT

ゲームインナミキ明大前店　東京
世田谷区松原2-21-14 ☎03-5300-5747

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴル・スーパーヒーローズ（シュマゴラス）	1,737,700	D.F	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ（サイロック）	2,247,000	SPS	ALL
闘神伝2（ソフィア）	5'41"43	まさやん	ALL
鉄拳2（ポール）	1'41"43	K.S	ALL Ver.B
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京、庵、チン）	470,630	まさやん	ALL
ストリートファイターZERO（ソドム）	1,638,100	???	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（詩織）	1,481,300	Luc	ALL 根性モード
ぷよぷよ通	760,889	HT ひげぷよMAN	ALL Ⓑ653 16連鎖

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33 ☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ブーペラ）	9,993,650	INFINITY-AS	ノーマルモード 2-3 連
ゲーム天国（ブーペラ）	11,379,460	LOUD	タイムアタック 連
ゲーム天国（ぴぐ）	9,992,420	水戸泉ピン子	タイムアタック 連
ゲーム天国（Z-DYNEMKII）	9,867,840	㋜	タイムアタック 連
ゲーム天国（ファイターEX）	9,850,360	ラヴリィカゲ	タイムアタック 連
ゲーム天国（モモコ）	8,732,550	LOUD	タイムアタック 連
闘神伝2	6'47"06	スカトライダー	ALL 必 ソフィア
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,476,200	LOUD	ALL 優美使用 根性モード
マーヴルスーパーヒーローズ	1,956,400	A.I	ALL サイロック
ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	991,370	K.A	ALL

タイトーイン603スタジアム　東京
東京都多摩市落合111 ☎0423-39-6360

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2Ver.B（平八）	1'47"56	FOA-VET	ALL 連必有
鉄拳2（ロウ）	2'17"38	ADO-P.R	ALL 連必有
鉄拳2（ポール）	2'47"68	OMG-YUM	ALL 連必有
鉄拳2（一八）	3'21"15	ADO-P.R	ALL 連必有
鉄拳2（ジャック2）	3'43"60	OMG-YUM	ALL 連必有
鉄拳2（ペク）	3'56"85	OMG-YUM	ALL 連必有
逆鱗弾（タイプC）	2,077,580	AKM-ANT	ALL
逆鱗弾（タイプB）	1,396,700	FOA-VET	ALL

ICチェーン千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2 ☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,725,900	DAB	ブラックハート使用 船橋店
パズルボブル2	21,234,860	K.S	R-26 船橋店
雷電DX（初級コース）	1,622,080	T.M	R-4
ヴァンパイアハンター（ビシャモン）	833,000	Y.I	ALL

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビルB12F ☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ブーペラ）	5,112,860	たまき聖	ノーマルモード 5面 連付
ゲーム天国（ファイターEXT.A）	4,856,010	古武の父	タイムアタック 連付
ゲーム天国（モモコT.A）	4,547,340	古武の父	タイムアタック 連付
ゲーム天国（Z-DYNEMKIIT.A）	4,005,870	古武の父	タイムアタック 連付
ゲーム天国（ブーペラT.A）	5,742,330	古武の父	タイムアタック 連付
ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,571,600	都(16)	ALL
レイブレーサー（最上級T.T.）	2'17"388	SDI	MT

プレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3（チャリオット）	4,049,100	M	ALL 5機設定 連射付
ワンダー3（ルースターズ）	1,300,500	M	ALL 3機設定 連射付
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	686,200	下村はる	根性 藤原詩織
闘神伝2（ソフィア）	7'35"20	USI	ALL
鉄拳2Ver.B（平八）	1'43"85	M	ALL
鉄拳2Ver.B（ポール）	1'48"33	トニー	ALL
鉄拳2Ver.B（JACK-2）	1'57"25	リトル	ALL

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F ☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
U.S.ネイビー（F-18）	2,017,600	H.I	砧店
ゼビウス（1982年の基盤）	1,231,630	JUN	砧店
ストリートファイターZERO（リュウ）	1,094,600	やったハイスコアだQQD	ALL ダン有 狛江店
パズルボブル2	7,259,860	M☆SP	11面まで 狛江店

ゲームスポットアテナ町田店　東京
町田市森野1-37-8今村ビルB1 ☎0427-21-6887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦球（腕前判定モード）	3,419,330	DIC-KIN	99-1667
ゲーム天国（エクセリオン）	9,055,920	ようはうは	2-1 連
鉄拳2Ver.B（ポール）	1'57"65	Y.E	ALL
キャメルトライ（スペシャル）	2'15"01	PC-HRA	ALL カベぬけなし

プレイランド 長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F ☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,034,500	BAT	
ゲーム天国（ブーペラT.A）	10,618,940	NPL-SIM	ALL 連付き 21秒
ゲーム天国（ファイターEXT.A）	10,035,460	KAZ-S	ALL 連付き 14秒
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,747,800	NPL-Buy	ALL、ウルヴァリン
マーヴル・スーパーヒーローズ	0'28"65(タイム)	NPL-Buy	今年一発目ウルヴァリン
スカイターゲット（F15）	5,107,450	飛躍中 旧版	ALL、残70%、375機
ストリートファイターZERO（ケン）	2,321,500	NPL-NED	ALL
ストリートファイターZERO（リュウ）	2,262,400	NPL-NED	ALL
リアルバウト餓狼伝説	タイム1"25	NPL-Ryo	やまざき、自爆
リアルバウト餓狼伝説	対戦23人ぬき	NPL-Buy	テリー

ださいね。2月11日より展示コミケやります。くわしいことはスタッフまでどうぞ。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★これが載る頃には『バーチャロン』も入っていると思いますが『ダートダッシュ』も結構熱くさせてくれそうだ（でも1周もできない）。

●PC納屋橋（愛知）

★12月に行なわれた『鉄拳2』、『ゲーム天国』、『ぷよぷよ通』、『サイバーコマンド』、『アルペンレーサー』のゲーム大会に参加してくれたみなさま、ありがとうございました。当店ではこれからもゲーム大会および各種イベントをドシドシ行なっていきますので、ぜひ一度遊びにきてください！

From FTH-PEF君元気?ーAMC, SLD-SS

●青木玩具（長崎）

★他県からの遠征をお待ちしております。ゲーム少ないですけど……。　C-VOLT-VK

●高宮ラッキーゲームセンター（福岡）

★対戦格闘の稼ぎをする人がついに1人もいなくなっちゃいました。誰かいませんか？

●モンキーハウス本館（福岡）

★ついに新装オープンしました。全体的に白くなって明るくて画面が見にくくてもうサイコーです。なお，レバーボールは転がらなくなってしまいました。

プレイランド 柏崎店　新潟

柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F ☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラ)	15,777,710	あとはまかせたNEK	ALL
ゲーム天国 (プーペラ)	10,875,140	あとはMATにまかせたNEK	ALL
ゲーム天国 (モモコ)	4,756,380	BOK	1-4
逆鱗弾 (タイプC)	1,513,400	SSS-ODN	B×2、残0、ALL
パズルボブル2 (Xゾーン)	24,278,590	ドラクエくん	ALL
対戦ぱずるだま	1,136,500	KPL-STR	8、ゲーマーモード
ファイティングバイパーズ (ジェーン)	5′09″22	Ⓑ-"ポンケンマン"-T.F	ALL
ストリートファイターZERO (ソドム)	1,802,100	ぱんぴー	ALL
ストリートファイターZERO (リュウ)	2,824,500	ぱんぴー	ALL
ストリートファイターZERO (ケン)	1,891,400	ぱんぴー	ALL

Y.Pエンゼル　岐阜

多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2Ver.B (対CPU5本制)	3′54″883	Y.A	一八使用
鉄拳2Ver.B (対CPU5本制)	4′39″003	F.S	JACK-2使用
豪血寺外伝	1,615,000	REX	クララ&スーパークララ使用ALL
スーパー上海 (ゼウス戦記)	55,100	MRA(まや)	
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	548,460	SPT	最終面クリアできず。うでがいたい
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,063,600	帝国人N	アイアンマン使用ALL
エメラルディア (EASY)	1,139,752	REX	初級 ALL
ワールドヒーローズパーフェクト (L-4)	12,518,900	魔苦魏流	エリック使用ALL

ゲームスタジアムJ.J.　愛知

豊田市小坂本町4-6-11 ☎0565-35-3398

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー (中級T.T.)	4′15″940	Z..	T.T. MT 5周設定
レイブレーサー (上級T.T.)	5′30″356	Z..	T.T. MT 5周設定
鉄拳2Ver.B (平八)	2′34″90	Y.K	1コインALL
鉄拳2Ver.B (デビル)	2′55″73	M.O	1コインALL
戦球	12連鎖	もうかりまっか小木曽	腕前判定モード

ゲームプラザニュー日の出　長野

上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ファイターEX)	30,876,960	FNK-佐塚 (あと1000万)	2周ALL 連 残0
ゲーム天国 (タイムアタック)	10,925,070	K.I.D	ALL 連 20秒残し
リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,486,800	DYB-リオ	ALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説 (ギースハワード)	1,277,600	CTD	ALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説 (ジョー東)	736,400	D-OLFE	ALL
逆鱗弾 (タイプB)	1,539,760	DYB-リオ	ALL 連 1UP×1
ヴァンパイアハンター (デミトリ)	2,221,100	DYB-リオ	ALL 連
ヴァンパイアハンター (レイレイ)	2,200,400	FNK-佐塚	ALL 連 大失敗
ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	1,627,400	DYB-リオ	ALL 連
テトリスプラス (パズル)	152,500	K.I.D	ALL イージー

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡

静岡市中吉田15-8 プラザアピア1F ☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラT.A)	8,263,400	泰	連付 プーペラ使用
ゲーム天国 (タイムアタック)	10,201,050	まりん	連付 プーペラ
極上パロディウス (マンボウ)	4,538,600	ねこめーわ君RR	ALL連付1周214万メカP×5
極上パロディウス (ビックバイパー)	4,316,900	VMT-RED	ALL連付 ゲロ甘
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,841,410	KSC-善之宇元帥	連付ALL ソル60 SPIクリア
ガンバード (バルナス)	2,157,700	KSC-善之宇元帥	連付ALL1周112万ゴーレム×2
鉄拳2Ver.B (平八)	1′57″86	マダム	ALL 負×1(デビル)
鉄拳2Ver.B (ポール)	2′18″70	マダム	ALL 負なし

ゲームセンター・ニュースター　三重

津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス (ノーマル)	586,300	カズ元気にしてるか仕事しとるか?㊐	Lv=79 LINES386
テトリスプラス (パズル)	245,000	DAN	ノーマルコース 宝×5
ナムコクラシック (アレンジ)ゼビウス	529,100	参考からあげ松井君	エリア 16
ナムコクラシック (ゼビウス 2P同時)	1,387,940	流しのざる㋓	ALL アレンジ EXTRA1
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま(根性)	1,394,300	久しぶりに来たⓏ	ALL 優美
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	734,000	MMR-ミッチー	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (キム)	645,300	CAT	ALL
ゲーム天国 (タイムアタック)	7,697,630	参考からあげ松井君	プーペラ使用
パズルボブル2X (Xモード)	211,580,260	家でねてばっかりとちがうのか〜?㊐	ALL
ファイティングバイパーズ(ハニー)	4′26″69	KAZ	

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,705,410	KSC-善之宇元師	EX1 連 SOL60
ゲーム天国 (モモコ)	8,493,750	TAD	2-3 連 ノーマル
ゲーム天国 (プーペラ)	9,240,170	KSC-LIT㋯	2-1 連 ノーマル
ゲーム天国 (モモコ)	10,055,770	TAD	タイムアタック 連
ストライカーズ1945(ライトニング)	1,174,500	Ⓑ-T.F	2-3 連
ガンバード (マリオン)	2,041,500	TAD	ALL 連 1周110万
ガンバード (鉄)	1,445,900	L.L	2-7 連 列車有り2-2
ガンバード (ヤンニャン)	1,058,300	BAG	2-4 連 列車なし
ストリートファイターZERO (ケン)	1,903,200	K.S	ALL 連

シーキャット&ダウンタウン　愛知

豊橋市中浜町219-30 ☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T.A (プーペラ)	10,379,110	わからんです。EBE-FOL	プーペラ 連
パズルボブル2 (パズルモード)	23,514,490	BYU ケタ違い	ALL
ファイティングバイパーズ	3′47″95	B.M	ALL バン
リアルバウト餓狼伝説	467,400	いつまでたっても進歩なし。	9面 双角
リアルバウト餓狼伝説	673,800	神道さんどーも。	ALL アンディ
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	これやると元気が出る私。	牙神
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	何とでもいえー!!	破沙羅
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	なめとる!!といいつつ好きな速音ちゃん	右京

GAME'S DRAGON　京都

京都市上京区千本通立売下る小山町888ドレスII1F ☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ (バン)	2′34″90	いてまうど新庄	ALL
ファイティングバイパーズ (ジェーン)	2′54″39	けんたろう	ALL
ゲーム天国 (プーペラT.A)	11,735,290	まるばやしくん	連 ALL
ストリートファイターZERO (リュウ)	2,828,100	Tiny-DIL	連必 ALL
ストリートファイターZERO (ケン)	2,804,000	Tiny-DIL	連必 ALL
ストリートファイターZERO (ゴウキ)	2,856,700	Tiny-DIL	連必 ALL
★ストリートファイターZERO (ベガ)	3,208,300	Z・O・O	連必 ALL
★ヴァンパイアハンター (モリガン)	5,142,200	Tiny-DIL	ALL 連
★ヴァンパイアハンター (ガロン)	2,972,200	Tiny-DIL	ALL 連
ファイティングバイパーズ (ピッキー)	41,744	関西のドン ZAPシ●フリー	ランキングモード ALL

GAME POP・LAND　岐阜

岐阜市六条北4-14-19 ☎058-276-9294

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,233,300	G・CRUSH -MYU	ALL 連付 ジャガーノート
マーヴル・スーパーヒーローズ	3,221,200	G・CRUSH -CYA	ALL 連付 ウルヴァリン
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,871,700	G・CRUSH -きみちゃん	ALL 連付 サイロックD×1
マーヴル・スーパーヒーローズ	3,572,200	G・CRUSH -MSK	ALL 連付 アイアンマン
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,858,300	GBS	ALL 連付 ブラックハート
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	11,841,380	GGE-YUKI	ALL 連付 タイム・アタック
ゲーム天国T.A (プーペラ)	5,712,200	さききばら	連付 タイム・アタック
鉄拳2Ver.B (アーマー・キング)	2′08″30	G・CRUSH -EFA	ALL
鉄拳2Ver.B (レイ・ウーロン)	1′58″30	G・CRUSH -EFA	ALL
闘神伝2 (トレーシー)	5′30″10	G・CRUSH -ALE	ALL

ゲームプラザ イエローハット　愛知

名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル	55,536,790	SOLID-S.S	ALL 力抜いたらまたのびた。
パズルボブル2	401,276,440	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL 表モード BEINTZ
★パズルボブル2X (Xモード)	340,129,980	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL 表モード安全PLAY
★テトリスプラス (ノーマルモード)	1,001,500	NOV	LINE=561
★戦球 (腕前判定モード)	3,648,520	ASD-14号	Lv.=82
戦球 (ノーマルモード)	3,704,290	サントラ出して! PRZ-SHW	ALL 花宮咲
ぱずり	1,196,100	F.K-変な奴教徒-モリソヴァ	14面
★ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(根性)	1,861,000	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL 早乙女優美
ゲーム天国 (プーペラ)	16,966,240	真須美E.T! ライバルはリセット	2-4 連付き
ゲーム天国 (プーペラT.A)	12,525,530	○○○には絶対負けん㊫	残り24秒 連付き プーペラ

GAME's WiLL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テトリスプラス (ノーマルモード)	100万+α	UYK	359ライン レベル91
★テトリスプラス (パズル・イージー)	174,900	UYK	ALL㋩
★テトリスプラス (パズル・ノーマル)	361,600	UYK	ALL
★ゲーム天国 (ファイターEX)	43,052,540	京城	ALL 連付 ファイターEX
★ゲーム天国 (ぴぐ)	36,894,750	ZXZ	ALL 連付 ぴぐ
★マーヴル・スーパーヒーローズ (マグニートー)	4,005,100	大妙人	ALL D×1
★ソニックウイングス3 (真尾まお)	5,187,900	GGE-WXW	2周クリア 連付
★ストリートファイターZERO (ベガ)	3,185,200	Z・O・O	ALL 連必付
★ワールドヒーローズパーフェクト (チビキャラ)	72,814,800	FIR	ALL㋩ 連必付 Jカーン
★ティンクルピット	22,068,400	クソゲー、サギゲー運ゲー、最低。	ALL ノーミス

アイリン夢空間　岐阜

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ファイターEX)	42,825,750	GGE-VXV	全2周ALL連
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	13,082,880	GGE-MKC	ALL連
ゲーム天国T.A (プーペラ)	13,785,080	CYCLONE-R.T	ALL連
ゲーム天国T.A (Z-DYNE)	12,242,170	IML-UUU㋟	ALL連
★ゲーム天国T.A (ぶたさん)	12,385,210	IML-MOL㋟	ALL連
ゲーム天国T.A (ももこ)	12,405,270	FUJ	ALL連
テトリスプラス (パズルモード)	321,800	IML-UUU㋟	ALL ノーマル
★首領蜂 (タイプC)	48,543,770	近江からの使者	全2周ALL 残2
★鉄拳2Ver.B (ミシェール)	1′45″25	きみちゃん	ALL連
★鉄拳2Ver.B (レイ)	1′31″61	ARG-MRK	ALL 連

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知

名古屋市中区栄1-2-6 ☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラ)	14,012,850	炎狼CAN	2-3 来店ありがとう!
ゲーム天国 (プーペラT.A)	12,531,270	スカイヤーVAD	
ゲーム天国 (Z-DYNEMKIIT.A)	9,547,820	JOC	
ゲーム天国 (モモコT.A)	8,075,380	有里	
ゲーム天国 (ぴぐT.A)	9,702,300	NBLA-AGGS-DOHⓈ	
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,741,400	AMAMY-MASA-D× 7³α	ALL●マグニート
サイバーコマンド (ブゥードゥー)	3′38″92	ぎゃみけん	ALL ナイトメア 40秒以上
★戦球 (ノーマルモード)	3,785,500	牧野君と亀山君に感謝 GPP-ぱのお	ALL いえちー使用
極上パロディウス (こいつ)	4,578,100	480万はいける SOLID-S.S	ALL 連付 1周 220万

アミューズメントスペース フジ　大阪

大阪市北区天神橋4-10-8 ☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テトリスプラス (ノーマルモード)	1,000,000+α	間に合ったでー 咆哮野郎-まJU	Lv.99 577ライン
テトリスプラス (パズルモード)	285,600	咆哮野郎-まJU	ALL ノーマルコース
テトリスプラス (パズルモード)	174,700	まだ いけまっせ NBT	ALL イージーコース
ゲーム天国 (タイムアタック)	12,756,130	山田 国広 (はやく 来い)	ALL 連 プーペラ
ゲーム天国 (タイムアタック)	12,462,030	初来店や!	ALL 連 Z-DYNE
ゲーム天国 (タイムアタック)	11,784,270	超天災 ジーニアス 永野	ALL 連 モモコ
ゲーム天国 (タイムアタック)	11,124,770	ぶぶぶ	ALL 連 ぴぐ
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,516,600	田原 成貴	ALL 連 ウルヴァリン
★ロックマン (Lv3〜6)	1,324,800	咆哮野郎-まJU	ALL 連 ロックマン使用
ソニックウイングス3 (ラビオレプス)	2,801,700	今年もよろしくお願いします。	ALL 連

ゲームブルース　岐阜

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F ☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ	2′29″16	TKG	ALL BAHN
ファイティングバイパーズ	4′14″06	AZ!	ALL JANE
闘神伝2	8′48″86	M.A	ALL デューク
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	498,490	Y.渡邊	ALL エディトチーム
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,367,600	KAZ	ALL アイアンマン
ゲーム天国T.A (プーペラ)	8,261,970	T.INAGE	
ゲーム天国 (プーペラ)	6,656,450	T.INAGE	ステージ6まで
パルスター	980,850	とりあえず㊙	ファイナルステージまで
ストライカーズ1945	879,200	TRI-PLE-AZ!	2-1 スピットファイア
INDY500	49″732	流鬼能	ハイランドレースウェイ

サンテック新端橋店　愛知

名古屋市瑞穂区州山町2-30-2 ロイヤル山田ビル ☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル2X (1人でパズル)	228,937,190	ねこさん抜いてね変な奴教徒たこまる	Xモード THER
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,452,400	UWF改STF	ALL アイアン×
ゲーム天国T.A (Z-DYNE)	10,262,700	NHH-変な奴教徒-高	Z-DYN ノーミス
ゲーム天国T.A (プーペラ)	12,718,700	YUR-SERI(あ)	プーペラ ALL 2
ゲーム天国T.A (ぶた)	10,507,370	NBLA-AGGSDOH Ⓢ影	ぶた ノー 超あそ
ソニックウイングス3	2,465,600	みい	ブラック 16面
ストリートファイターZERO	1,527,300	ALPHONSE	ローズ
ヴァンパイアハンター	1,912,900	AMAMY-MASA-D× 7³	デミトリ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,615,400	ときメモは嫌いです 変な奴教徒たこまる	根性ALL 美樹原使用
達人王	907,110	TAR	5面後半 しがんば

PLAY CITY NASA　大阪

大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	1,432,400	MAT	ALL テリー
ときめきメモリアル対戦パズルだま	1,696,000	MAT	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ	3,413,200	AXIONM-せのん	ALL ウルバリン
★ファイティングバイパーズ	1′28″96	KJN	ALL バーン
★天地を喰らうII (黄忠)	4,590,250	AXIOM -H.Y㊋	ALL
★天地を喰らうII (魏延)	4,158,550	AXIOM -H.Y㊋	ALL
★天地を喰らうII (張飛)	4,141,800	AXIOM -H.Y㊋	ALL
★ストリートファイターII (ケン)	1,81,700	ミー	ALL
熱血高校ドッジボール部	9,999,990+α	Seize-KKK	カンスト

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ファーターEX)	42,075,460	GGE-VXV	2周クリア連 ノーマル
★ゲーム天国 (プーペラ)	34,684,810	GGE-K.N (0店)	2周クリア連 ノーマル
★ゲーム天国 (プーペラT.A)	13,835,800	CYCLONE-R.T	クリア連 タイムアタック
★ゲーム天国 (Z-DYNEMK2)	12,554,750	GGE-K.N	クリア連 タイムアタック
★ゲーム天国 (ファイターEX.A)	13,174,260	PPR-IZK	クリア連 タイムアタック
★ゲーム天国 (モモコ.A)	13,105,250	CYCLONE-KIW	クリア連 タイムアタック
★ゲーム天国 (ぴぐ.A)	10,932,120	佐々木 健一 (自機)	クリア連 タイムアタック
ナムコクラシックコレクション(マッピー)	2,371,090	天然ガイチZERO	クリア アランヂ
ファイティングバイパーズ	1′45″72	DGD	クリア バン使用
レイブレーサー (中級T.T.)	1′51″419	もーどーでもえーわ	完走 MT

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャコップ2	757,240	M.K	1c ALL JS=355
リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	747,100	ボーイッシュ君 か	ALL
ゲーム天国 (エクセリオンT.A)	6,331,950	何ゆえ... NOB	
闘神伝2 (ソフィア)	5′52″06	美樹原 愛	ALL
テトリスプラス (パズルモード)	135,100	じゅーまー	イージーコース ALL
ロックマン (LV3～6)	1,239,200	椎名へきる	ALL P×4 ロックマン使用

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイターゲット	6,664,700	まえ「月光」しま32%	ALL HIT367 残10
テトリスプラス (ノーマル)	623,800	ラ70%	LV79 ライン371
テトリスプラス (パズルでノーマル)	321,200	ばや兄よと優里と ARI	ALL、2万ロス位
闘神伝2	6′28″20	のがゆか大作戦-ん	ALL 女王様
★ヴァンパイアハンター (サスカッチ)	2,072,100	ペコ①	1cALL
ゲーム天国T.A (Z-DYNE)	12,030,740	絶対キャラ別希望 K.N	ALL 連
ゲーム天国T.A (プーペラ)	13,540,510	プーペラ80%	くりあ 連
ゲーム天国T.A (モモコ)	12,133,620	モモコ20%	クリア 連
リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	1,225,900	みやお、大作戦 ビリーあかーん	ALL
★そこぬけ対戦ゲーム	14,598	たんざく大作戦-ん LOVELOVE	ALL

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マッハブレイカーズ (ハイパーグライダー)	718.87	SSS-REI-翔よ	4P マコト使用
テトリスプラス (パズル・ノーマル)	330,200	優里ぶとばや兄と ARI	ALL 約5千点落ち
ゲーム天国 (ファイターEX)	12,568,610	穴うめ太	2-4 連
ゲーム天国 (ファイターEXT.A)	11,056,360	穴うめ太	ALL 22秒
ソニックウイングス3 (ディアブロ)	2,855,300	IGU穴Jr	ALL 連
ソニックウイングス3 (うさぎ)	2,709,900	IGU穴Jr	ALL 連
ゲーム天国 (プーペラT.A)	10,682,780	みなもと かりん猫	ALL 17秒 プーペラ 連
ゲーム天国 (モモコT.A)	10,430,470	策師 (3Pネッター)	ALL 14秒 ももこ 連
ゲーム天国 (ぴぐT.A)	9,991,990	ARI	ALL 10秒 ぴぐ 連
ナムコクラシックコレクション (マッピーオリジナル)	221,330	16面返せコラ! 元C.M.128号	ALL 残0

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラ)	16,781,010	電波に弱い男です。 RBN-高橋千花	2-5 プーペラ 連付き
ゲーム天国 (プーペラ)	10,293,720	これでもダメですか RBN-高橋千花	ALL プーペラ 残14秒 連付き
鉄拳2 (Ver.B)	1′22″41	98はオレの物! SVR-かる夫	ALL 熊 必 予1分
鉄拳2 (Ver.B)	1′34″33	不完全復活! でも冬コミは行くRAS	ALL ポール 必 予?
鉄拳2 (Ver.B)	1′35″50	ZGOの男 R'-水無	ALLジャック72 必 予1分4秒
テトリスプラス	331,200	こんなもんでいいですか? 千花ちゃん	LINE190 LEVEL42
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,394,800	ハゲ頭に10円チョップ SUR-緑	ALL シュマゴラス

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘神伝2	6′16″90	MAD	ALL エイジ使用
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	766,100	MAD	ALL

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,661,500	D.S.K-BAD	ALL優美
パズル de ポン!	10,671,017	YFK	ALL
逆鱗弾	1,720,580	⑦	ALL連付 Bタイプ
ゲーム天国 (タイムアタック)	9,629,250	OUK沙希	ALLモモコ使用
悪魔城ドラキュラ	999,900+α	パスカルはけっこー昔の基板がありますう	リバイアル

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147 イーストライン別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (2P側タイプC)	1,466,860	At.N ASCAT	ALL 連付
レイブレーサー (初級T.T)	2′17″529	PYOとおよお	MT
レイブレーサー (中級T.T)	2′33″713	PYOとおよお	MT
レイブレーサー (上級T.T)	3′19″750	PYOとおよお	MT
レイブレーサー (最上級T.T)	2′17″027	PYOとおよお	MT
ドライバーズアイ (スーパー)	3′34″734	PYOとおよお	MT 4LAP
ガンバレット (ビギナー)	179,075	新人Bee	ALL 連なし 浜田側
パワードリフト (Eコース)	7′24″57	リハビリ中 ひろぽん注射	センサー切
ミッドナイトレジスタンス	1,508,700	全員星にしてあげた よかったね ひろ	ALL
プランプポップ	742,330	家畜インザスカイ スーパー知らない人	ALL ブタどもめ

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルdeポン!	15,151,027	ほたるのコスプレ見て昇天ELH-紅玉	1コインALL 連付
リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,360,200	NEZ-GYO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,354,100	NEZ-GYO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (アンディー)	710,700	ささみせいじん	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (フランコバッシュ)	697,800	ELH-シェーラ	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ジョー東)	669,000	ELH-アフラ	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ホンフゥ)	665,700	ささみせいじん	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,670,000	ELH-ミーズ	ALL シュマゴラス使用
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,324,430	ELH-ファトラ様	ALL アレンジ
超人学園ゴウカイザー	1,000,700	NEZ-GYO	ALL かりん使用

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘神伝2 (エリス)	5′23″13	わてん	ALL
闘神伝2 (カイン)	6′57″90	BAD	ALL
闘神伝2 (エイジ)	8′27″30	いちよう	ALL
闘神伝2 (ホーファイ)	9′51″23	ジュピロ山本	ALL
闘神伝2 (カオス)	10′40″20	KAI	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (舞)	921,400	BHA&WAKA	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (キム)	856,600	GOM	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	808,100	BHA&WKA	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (フランコバッシュ)	788,600	GOM	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ (スパイダーマン)	2,304,200	GOM	ALL

アミケーズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラT.A)	10,633,480	RBN-VTA-AYA!	ALL 連
ゲーム天国 (モモコT.A)	10,242,130	RBN-VTA-AYA!	ALL 連
ゲーム天国 (Z-DYNEMKⅡT.A)	8,425,600	RBN-VTA-AYA!	連
リアルバウト餓狼伝説 (秦崇雷)	1,528,900	穴ウメ処理隊隊長 すべりこんだ～～	ALL 連必
バーチャファイター2 (ラウ・チェン)	1′18″70	穴ウメ処理隊隊長 アンパイアAJは	ALL
サンダークロスⅡ (2P)発売Ver	6,682,390	穴ウメ処理隊隊長 アウト——!!	7-6 連
ゲーム天国 (ファイターEX)	14,599,890	参考スコアKS GAME SET	2-3 連
ストリートファイターZERO (ゴウキ)	2,600,900	F.O.T.G- マリ夫 う～	ALL 連必

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,753,000	★-紫龍	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (崇雷)	1,705,800	★-暗黒龍	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (崇秀)	1,586,500	わいわい	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (アンディ)	1,519,000	こたろう	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,418,700	★-光龍	ALL
ぱずり	1,314,500	JAN	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,374,400	A.T	ALL
逆鱗弾 (タイプC)	2,209,520	K.M	ALL
ソニックウイングス3 (P61)	3,336,600	BANRI	ALL
★登龍門	1,356,320	A.T	ALL

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25 寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ぴぐ)	17,105,810	LAOS-長田仙人	連付 2周ALL
ゲーム天国 (ぴぐT.A)	11,858,870	LAOS-長田仙人	連付 残り20秒
鉄拳2Ver.B (ポール)	1′43″60	USO	ALL
鉄拳2Ver.B (ミシェール)	1′53″36	スト研GUY	ALL 連付
鉄拳2Ver.B (ロウ)	1′55″80	天津神タヂカラオよ	ALL 必付
鉄拳2Ver.B (ジャック2)	1′58″90	AYU	ALL 連必付
★首領蜂 (タイプB)	49,636,730	究極達人鮫鮫王	ALL 1周2100万
首領蜂 (タイプC)	39,507,810	究極達人鮫鮫王	ALL 1周1800万

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★逆鱗弾 (タイプA)	2,302,960	WGFC-DUE	ALL
逆鱗弾 (タイプC)	2,302,880	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL
ファイティングバイパーズ	1′35″27	G.M.C.ぱんだ	ALL ジェーン使用
ファイティングバイパーズ	44,419	メルキオールYST雄	ALL ランキングモード
★テトリスプラス (ノーマルード)	1,000,000+α	UMA	LINE449
テトリスプラス (ノーマルード)	1,000,000+α	G.M.C.清川	
ゲーム天国 (タイムアタック)	12,741,850	はいご	ALL 連付
19XX	11,298,800	大甘だと思う	ALL 連付

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (タイプC、2P側)	1,737,720	ダニエル谷	1cALL連無
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	10,123,190	GAW	1c 連付
ゲーム天国T.A (Z-DYNE)	9,732,520	GAW	1c 連無
ゲーム天国T.A (モモコ)	9,211,140	GAW	1c 連付
ゲーム天国T.A (ぴぐ)	4,831,770	高宮AKIRA お かかって来い!	1c 連無
ゲーム天国T.A (プーペラ)	10,341,940	GAW	1c 連付
戦球 (ノーマルモード)	2,278,110	XYZ	St.9 チュウ使用
戦球 (腕前判定モード)	3,028,290	TOC	Lv.72 Ba.1137

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★銃弾嵐	2,121,380	ROBOCOP	ALL 連付 1ボス自爆らしい
★ナムコクラシックコレクション Vol.1 (ゼビウス)	5,577,590	G.M.C.R-I	ALL ノーミスE×3 クリア連付
19XX (震電)	13,076,900	受験生なのに一体何してんだか-OOT	ALLⓈ 連付百%2落ち 残×3
リアルバウト餓狼伝説 (不知火舞)	1,509,000	A.I	ALL 連必付 SSS×6
リアルバウト餓狼伝説 (双角)	1,385,100	Mr.X	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (ダックキング)	1,439,600	よっしー	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,435,700	TAKE	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (ボブ)	1,329,200	TAKE	ALL 連必付

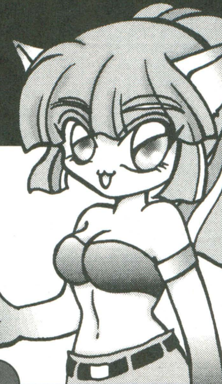
青木玩具　長崎
長崎県島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,564,600	穴ウメ、今月やってません。	ALL 旧VER マグニート
ソニックウイングス3 (プーシャ)	1,595,300	穴ウメ、今月やってません。下手!!	2-1
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	860,100	CAT-L-S.Y	ラスボス・幻十郎
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,111,700	DCT	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	659,200	DCT	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (泰兄)	638,800	DCT	ビリー死亡
リアルバウト餓狼伝説 (マリー)	650,400	MAY	山崎死亡
ソニックウイングス3 (JV-87)	1,662,800	穴ウメ、できません	2-1
ソニックウイングス3 (ブラックウイドウ)	2,588,100	ACA-C-BOLTVIC	2-8
天外魔境真伝 (八雲)	6,632,200	もうないよ。 T.F	ALLしてません

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30 プロザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘神伝2	6′19″10	MGF-KOB	1コイン ALL ソフィア使用
ゲーム天国 (プーペラ)	7,894,750	ベ○ボーマン レオ	1コイン 2-1
ゲーム天国 (ぴぐ)	5,031,350	MGF-KOB	1コイン 2-1
ゲーム天国 (タイムアタック)	9,203,600	MGF-Zin	
リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,231,900	MGF-Zin	1コイン ALL 全勝
ゲーム天国 (ファイターEX)	7,447,830	MGF-Zin	1コイン 6面ボス

鎖国崩壊…イラスト戦争勃発！



3年前、ストII金曜大会で注目をあびた小川町ビッキーズ。だが店長は、大会だけのゲーセンになることを拒否。みずから指揮をとり、投稿イラストの店としての発展をもとげた。それから早2年。「まわりと同じことはしたくない」というポリシーのもとに、96年2月、店長が一年間あたためた企画がはばたこうとしている。

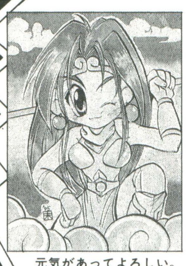
それが、全日本イラスト職人MAXIMAMだ!!

エキシビジョンマッチ・俺より上手い奴に会いに行く！

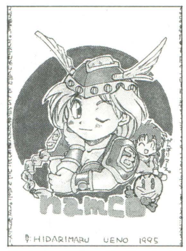
中村賞



構図がいい。色も鮮やかでキレイ
まねき猫吉



元気があってよろしい。次はもっとヤラしく…
くりはまみらい



イラストは構図がイノチ。まとまりすぎでもイカンけどね
上野左丸一つ



サワヤカ。僕にはもーこういうふーには描けない…
由左美亜



あの実写版はちょっちイメージ違うような…
さざくら南香

中村賞



デビロットは好きなんスよ。ワンフェスでは売り切れてて(泣)
奇神社



ちょっと動きが欲しいかな
檜山直樹



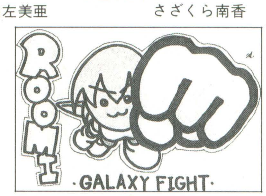
ああ、いっぺんキング様に踏まれてみたい…
笑面龍

V.S

小川町ビッキーズ

総評：中村博文

千人いれば千となりの絵があるのに、何を基準に評価を下すか。それは私、いち個人の趣味、それのみでございます。求ム、私のボンノーのココロをゆさぶるイラスト。ま、今回はビッキーズの勝ち！



構図、それとインパクトだな。イラストは
みい

名古屋
サンテック新端橋



そのまんまるおメメがカワイイぜ
なると

WIN

LOSE

中村博文プロフィール

イラストレーター。香川県出身。現在ゲームやノベライズのイラストを中心に活動中。ファンタジー系を得意とし、コミケでも長蛇の列が並ぶ人気。代表作は「戦国エース」「ガンバード」など。

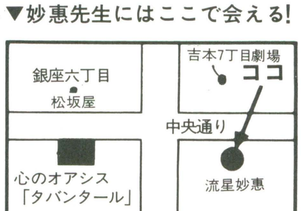
流星妙恵先生のイラスト占い

皆さま、はじめまして。霊感占いの流星妙恵でございます。今回は皆さまの送っていただいたイラストで、性命判断をさせていただきます。

もしよろしければイラスト投稿の際、本名(ペンネームの際も必要)、生年月日、血液型を送りください。

なお身の上相談は、銀座6丁目中央通りにて夜8：30から午前1：30まで出ておりますので、会えるのを楽しみにしております。

▼妙恵先生にはここで会える!



各コーナーの宛て先は‥‥‥
〒104 東京都中央区銀座8-15-10
ダイヤハイツ301　前田裕司
各コーナー係まで。

募集要項

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう！
MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき
A. 技巧部門
B. 奇抜・発想部門
C. ユニーク部門
の3枚1組で応募。1回の試合でビッキーズ＋3店の計4チームでバトルロイヤルが行われます。

勝者は次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝(PR、勝者インタビュー)スペースがあたえられます。

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE（クラシックガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
リアルバウト餓狼伝説	75,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	49,000円	'95年	対戦格闘				㈱秀和
超人学園ゴウカイザー	30,000円	'95年	対戦格闘				㈱秀和
AIV-I FZ	25,000円						テクナート
怒	25,000円	'86年	アクション	有	有		レクトロン
怒号層圏	25,000円	'86年	アクション	有	有		レクトロン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	25,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
MV-I	24,000円				有	ネオジオ業務用基板	キョーワインターナショナル
A.S.O	20,000円	'85年	シューティング	有	有		レクトロン
MV-I	20,000円	'90年		無	有	マザーボード	トライ
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	18,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
ビューポイント	8,000円	'89年	シューティング	有	有	ネオジオ業務用カセット	キョーワインターナショナル
パルスター	6,000円		シューティング	有	有	カートリッジのみ	富貴商会
ワールドヒーローズパーフェクト	6,000円		対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	富貴商会
餓狼伝説3	5,000円		対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	富貴商会
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ

TDS

ブラックホール	25,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

UPL

シュトラール	10,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
アクロバットミッション	3,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

アイレム

アンダーカバーコップス	30,000円	'92年	格闘アクション	有	有		ファントム
ロードランナーII	25,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
クロスブレイズ	23,000円		格闘アクション				基板屋
海底大戦争	22,000円	'93年	シューティング	有	有		メッセサンオー
R-TYPEII	15,000円	'90年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
ムーンパトロール	15,000円	'82年	アクション	無	有	海外版・要ハーネス	ファントム
スペランカー	12,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
R-TYPE	10,000円	'87年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
ぐっすんおよよ	8,000円		アクション	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
ガンホーキ	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
四川省II	7,000円	'93年	パズル	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル

アトラス

豪血寺一族2	21,000円	'94年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー
豪血寺一族2	20,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ファントム
ななめでまじっく	10,000円	'94年	パズル	有	有		テクナート
ななめでまじっく	3,000円	'94年	アクションパズル	有	有		ファントム

ウコー

レッドUFO	25,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

カプコン

闘神伝2	158,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
19XX	129,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
ニモ	120,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ロストワールド	120,000円	'88年	シューティング	有	有	P付	トライ
アルティミットエコロジー	120,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
19XX	119,000円	'96年	シューティング	有	有	サブボードのみ	テクナート
マーヴル・スーパーヒーローズ	110,000円	'95年	対戦格闘				㈱秀和
マーヴル・スーパーヒーローズ	88,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ユニオン2号店★プロトワン
闘神伝2	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有	コンプリート	テクナート
マーヴル・スーパーヒーローズ	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	テクナート
ウイロー	65,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	60,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
エリア88	58,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	48,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
ダンジョンズ&ドラゴンズ	48,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
サイバーボッツ	45,000円	'95年	格闘アクション	有	有		トライ
エイリアンVSプレデター	45,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイア ハンター	42,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ストライダー飛竜	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ダンジョンズ&ドラゴンズ	38,000円		格闘アクション	有	有	マザーボード込み	ユニオン2号店★プロトワン
サイバーボッツ	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
チキチキボーイズ	35,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
パワードギア	35,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
大魔界村	35,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ヴァンパイア ハンター	35,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	テクナート
ストリートファイターZERO	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ユニオン2号店★プロトワン
闘神伝2	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
X-MEN	28,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
天地を喰らう	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
バニッシャー	24,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
戦場の狼II	23,000円	'90年	シューティング	無	有	海外版	ファントム
バース	22,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
スーパーマッスルボマー	22,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
X-MEN	18,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
トップシークレット	18,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
キャプテンコマンドー	18,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	18,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイア	17,000円		対戦格闘	有	有	マザーボード込み	ユニオン2号店★プロトワン
ヴァンパイア	17,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	17,000円		対戦格闘	有	有	マザーボード込み	ユニオン2号店★プロトワン
U.S.ネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
アレスの翼	15,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
キャディラックス	15,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
ザ・キングオブドラゴンズ	15,000円	'91年	格闘アクション	有	有		ファントム
天地を喰らうII	13,000円		格闘アクション				基板屋
1943	12,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ラストデュエル	10,000円	'88年	シューティング	無	有	海外版	ファントム
ナイツオブザラウンド	10,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
CPSIIマザー	6,000円	'93年		無	無		ファントム

コナミ

沙羅曼蛇II	188,000円	'96年	シューティング	有	有	コンプリート	テクナート
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	98,000円	'95年	アクションパズル	有	有	サブボードのみ	通販&ProShop システムIII
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(サブボード)	98,000円	'95年	アクションパズル			サブボードのみ	㈱秀和
グラディウス	60,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスII	45,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
グラディウスII	40,000円	'88年	シューティング				㈱秀和
グラディウスIII	40,000円	'90年	シューティング				㈱秀和
グラディウスII	38,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ライフフォース	38,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
沙羅曼蛇(海外版)	36,000円		シューティング				㈱秀和
ツインビーヤッホー	35,000円	'95年	シューティング	有	有		ファントム
グラディウスII	32,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
グラディウスIII	32,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有		レクトロン
スーパー魂斗羅	30,000円	'88年	アクション	有	有		トライ

A-JAX	28,000円	'87年	シューティング	有	有		ファントム
グラディウスII	28,000円		シューティング				基板屋
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
エイリアンズ	20,000円	'99年					㈱秀和
極上パロディウス	20,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ツインビーヤッホー!	15,000円		シューティング	有	有	サブボード	富貴商会
ドラグーンマイト	13,000円		対戦格闘	有	有	サブボード	富貴商会
WEC ル・マン24	12,000円		レーシング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
パロディウスだ!	8,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ハイパーオリンピック	5,000円	'83年	アクション	無	有	海外版・要ハーネス	ファントム
パンクショット	4,000円	'90年	バスケット	有	有		ファントム
少林寺への道	3,000円	'85年	アクション	有	有	海外版・要ハーネス	ファントム

サンソフト

ルート16	58,000円	'82年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ポンポコ	25,000円	'82年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
上海3	35,000円	'94年	パズル				㈱秀和

ジャレコ

ゲーム天国	75,000円	'95年	シューティング	有	有	メガシステム32カセット新品	通販&ProShop システムIII
プラスアルファ	35,000円		シューティング				キョーワインターナショナル
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
アイドル雀士スーチーパイ	8,000円		麻雀				キョーワインターナショナル

セイブ開発

エンパイアシティ1931	25,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート

セガ

ファイティングバイパーズ	760,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	687,500円	'95年	対戦格闘	有	有	基板キット新品	通販&ProShop システムIII
バーチャファイター2	580,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
バーチャファイター2.1	550,000円	'95年	対戦格闘	無	有	JAMMA配線済基板	通販&ProShop システムIII
ファイティングバイパーズ	550,000円	'95年	対戦格闘	有	有	PCB	トライ
バーチャファイター	450,000円	'94年	対戦格闘	有	有	PCB	トライ
バーチャファイター2.1	350,000円	'95年	対戦格闘	無	無	JAMMA仕様	テクナート
バーチャファイター	80,000円	'93年	対戦格闘	無	無	JAMMA仕様	テクナート
ストライクファイター	38,000円		シューティング			レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
G-LOC	28,000円		シューティング			レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
アウトラン	28,000円		レーシング			レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ギャラクシーフォースII	28,000円		シューティング			レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
バーチャファイター	20,000円	'93年	対戦格闘	無	有	JAMMA配線済基板	通販&ProShop システムIII
コットン	16,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ロボレス2001	15,000円	'86年	プロレス	有	有		テクナート
アフターバーナーII	15,000円		シューティング			レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
スーパーモナコGP	12,000円		レーシング			レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ	10,000円	'91年	アクションパズル	有	有		ファントム
ぷよぷよ	10,000円	'95年	アクションパズル	有	有		トライ
テトリス	9,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス	6,000円	'90年	アクションパズル	有	有		ファントム
フラッシュポイント	5,000円		アクションパズル				基板屋
ポトポト	3,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
タントア〜ル	2,000円		オムニバス				基板屋
ポトポト	2,000円	'94年	アクションパズル	有	有		ファントム

セタ

スーパーリアル麻雀PV	23,000円	'95年	麻雀	有	有		ファントム
スーパーリアル麻雀PV	20,000円	'98年	麻雀				キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀PIII	15,000円	'88年	麻雀	有	有		ファントム
スーパーリアル麻雀PIII	15,000円	'88年	麻雀				キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀PIV	12,000円	'93年	麻雀	有	有		ファントム
五月陣戦	10,000円	'94年	将棋	有	有		ファントム

タイトー

プリルラ	88,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ルナレスキュー	80,000円	'79年	シューティング	有	有		レクトロン
レイフォース	78,000円	'95年	シューティング				㈱秀和
ナイトストライカー	68,000円		シューティング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ギャラクティックストーム	68,000円		シューティング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
プリルラ	58,000円	'90年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
メタルブラック	58,000円	'91年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
レイフォース	55,000円	'93年	シューティング	有	有		テクナート
メタルブラック	53,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
黄金の城	40,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート
ガンフロンティア	38,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グリッドシーカー	33,000円	'92年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ダライアスII	25,000円	'89年	シューティング	無	有	3画面版	通販&ProShop システムIII
ダライアス外伝	13,000円		シューティング	有	有	カートリッジのみ	富貴商会
エレベーターアクション	12,000円		アクション	有	有	カートリッジのみ	富貴商会
奇々怪界	10,000円	'86年	シューティング	有	有		レクトロン

ウォーリアブレード	10,000円		アクション		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
スペースインベーダーDX	10,000円	'94年	シューティング	有	有		ファントム
キャメルトライ	7,000円	'90年	アクション	無	有	P無・海外版	ファントム
スラップショット	4,000円	'94年	アイスホッケー	有	有		ファントム
バブルシンフォニー	2,000円		アクション	有	有	カートリッジのみ	富貴商会
カイザーナックル	1,000円		対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	富貴商会

テクノスジャパン

出世大相撲	15,000円	'84年	相撲	有	有		テクナート
WWFスーパースターズ	1,000円	'89年	プロレス	有	有		ファントム
WWFレッスルフェスト	1,000円	'91年	プロレス	有	有		ファントム

テクモ

ピンボールアクション	15,000円	'85年	ピンボール	有	有		テクナート
スーパーハイインパクト	15,000円	'93年	フットボール	有	有		テクナート

データイースト

ウルフファング	50,000円	'91年	シューティング	有	有		ファントム
チェルノブ	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ロボコップ	7,000円		アクション				基板屋
ファンキージェット	6,000円	'92年	アクション	有	有		ファントム

ナムコ

鉄拳2バージョンB	215,000円	'95年	対戦格闘	有	有	新品	通販&ProShop システムIII
イシターの復活	180,000円		アクション	有	有	美品	ユニオン2号店★プロトワン
鉄拳2	170,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
鉄拳 2 バージョンB	150,000円	'95年	アクション	有	有		テクナート
ワンダーモモ	98,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
トイポップ	88,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ドルアーガの塔	78,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワンダーモモ	68,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
スカイキッド	65,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
エアーコンバット	48,000円		シューティング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
スターブレード	48,000円		シューティング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ソルバルウ	48,000円		シューティング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
パック&パル	45,000円	'83年	ドットイート	有	有		トライ
バラデューク	40,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
モトス	35,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
ウイニングラン'91	28,000円		レーシング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
パックランド	28,000円	'84年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
パックマン	25,000円	'80年	ドットイート	有	有		レクトロン
バーニングフォース	23,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ローリングサンダー2	23,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ネビュラスレイ	20,000円	'94年	シューティング	有	有		メッセサンオー
パックマニア	20,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
妖怪道中記	15,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
スーパーワースタ'93	8,000円	'93年	野球	有	有		ファントム
タンクフォース	7,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
グレートスラッガーズ94	6,000円	'94年	野球	有	有		ファントム
スーパーワールドコート	4,000円		テニス				基板屋

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	40,000円	'95年	アクション	有	有		テクナート
ウルトラ警備隊	30,000円	'95年	シューティング	有	有		テクナート
ウルトラ警備隊	29,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
SDガンダムネオバトリング	12,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
マクロスII	7,000円		シューティング				基板屋

ヒューマン

ブレイジングトルネード	18,000円	'94年	スポーツ	有	有		通販&ProShop システムIII

ビスコ

連珠貴族	8,000円		五目並べ	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
ドリフトアウト	7,000円	'91年	レーシング	有	有		メッセサンオー

ビデオシステム

ソニックウイングス	7,000円		シューティング				基板屋
ソニックウイングス	7,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ホットビイ

スーパー上海	9,000円	'92年	パズル	有	有		トライ

メイクソフトウェア

麻雀同級生スペシャル	35,000円		麻雀	有	有		富貴商会

ユニバーサル

ギャラクシーウォーズ	80,000円	'79年	シューティング	有	有		レクトロン
コスミック アベンジャー	68,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
スナップジャック	48,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
ギャラクシーウォーズ	40,000円	'79年	シューティング	無	無	許諾品	通販&ProShop システムIII
ジャンピングジャック	38,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
Mr.DO!	25,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
Mr.DO!VSユニコーン	25,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル

ライジング

魔法大作戦	23,000円		シューティング				基板屋

東亜プラン

ワードナの森	15,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
V-V	10,000円	'93年	シューティング	有	有		メッセサンオー

日本物産

SF-X	88,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
戦えビッグファイター	38,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453
■ファントム：〒101　東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F　☎03-3257-1126
■キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201
■ソフトショップ★マリオ：〒390　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536
■基板屋：〒431-02　静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315　☎053-592-7236
■通販&ProShop システムIII：〒451　愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F　☎052-523-4432
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13　☎06-643-7641
■ユニオン2号店★プロトワン：〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14　☎06-649-4080
■㈱秀和：〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　☎06-632-6644
■レクトロン：〒578　東大阪市西鴻池町1-14-13　☎06-747-2028
■富貴商会：〒607　京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F　☎075-595-1136

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Power Book 165C	110,000円	有	無	有	有	3	RAM8MB	アイザワ時計店
Power PC 6200/75	89,800円	有	無	無	有	4		ワンダーボックス
LC575/160	88,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
Centris 660AV	79,800円	有	有	無	有	4	RAM 8MB, HDD 230MB, CD-ROM	ソフマップ 7号店5F
Performa550	79,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ
Quadra610	69,800円	有	有	無	有	4	ラム8MB, HDD230MB	ユニオンコンピューターネットワーク
LC575	61,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Power Book 150	59,800円	有	有	無	有	4	ACアダプター欠品	ユニオンコンピューターネットワーク
LCII＋12"CRT＋8MB	58,000円	有	有	有	有	5	展示品	ビットマップ
LC520	49,800円	有	有	無	有	4	RAM 8MB, HDD 160MB, CD-ROM	ソフマップ 7号店5F
マックLC＋12インチCRT	39,800円						キーボード＋100MB＋10MB	遊基パソコン館
LC-475	29,800円	有	無	無	有	4	8MB, 160MBHDD	ワンダーボックス
マックLC＋12インチCRT	29,800円						キーボード＋40MB＋4MB	遊基パソコン館
MacII Si	24,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacII	22,800円	有	有	無	有	4	ラム5MB, HDD40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
MacII CX	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
486ME1LVM	160,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
486ME1LM	138,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PC-486NASX2	68,000円	有	有	無	有	4	カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386NA-H20	34,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GS	32,800円	有	無	有	有	4		ワンダーボックス
PC-386M	28,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-386LS-STD	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LX4	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-286VF/H20	6,800円							遊基パソコン館
PC-286VG-STD	5,800円							遊基パソコン館

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva Vision(2407-RWD)	129,799円	有	有	有	有	5		ソフマップ 7号店5F
Aptiva Vision2407	99,800円	有	無	無	有	4	DX66MHz、540MBHDD, 8MBメモリ	ワンダーボックス
Aptiva510	98,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
Aptiva Vision2407-NWD	77,800円	有	有	無	有	4	CPU DX2-66, RAM7.6MB, HDD850MB、14400FAXモデム内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
Think Pad 550BJ	39,000円	有	有	有	有	5	2437-YWB 新古品	コムネット
Think Pad 550BJ	29,800円							遊基パソコン館
パーソナルシステム55,5551	15,000円	無	無	無	無	2	16インチモニタ付	コムネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Na7/HC7	269,800円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9821Xa12/C12	239,800円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイVer.4
PC-9821Xa12/C12	215,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa12/C12	209,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ 7号店5F
PC-9821Xa12/C8	175,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S17T	169,800円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9821Xa10/C12	167,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CX/S3	148,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821Cb2/M	129,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3	129,800円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9821Xe10/S15	129,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa7/C8	120,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa7/C4	104,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	98,000円	有	無	有	有	4	＋8MB＋130MBHDD	ビットマップ
PC-9821Nd2	94,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ 7号店5F
PC-9821AP2	85,000円	無	無	無	無	4		アイザワ時計店
PC-9821AS	85,000円	有	無	有	有	3	RAM13.6MB/HDD240MB	アイザワ時計店
PC-9821Nd	79,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CS2/S2	79,000円	有	有	有	有	5	新品98マルチ	コムネット
PC-9821CX/S3	79,000円	有	有	有	有	4	本体のみ	ソフトプラザ遊基
PC-9801NA/C	78,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S3	74,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ 7号店5F
PC-9821Xs/U7W	74,800円	有	有	有	有	5	DX66MHz, 5.6MBメモリ、210MBHDD	ワンダーボックス
PC-9821Nd	72,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nm	69,800円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9821Ap2/U8W	65,800円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9801NX/C	62,800円	無	無	無	無	4	AC付属	スタンバイVer.4
PC-9821As/M2	60,000円	有	無	有	有	4	250MBHDD内蔵	オガワムセン
PC-9801NS/A	59,800円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9821Xs/U7W	58,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821modelS1	56,800円	有	無	無	有	4	386SX20MHz、80MBHDD	ワンダーボックス

PC-9821Ap/M2	52,800円	無	無	無	無	4	AC付属	スタンバイVer.4
PC-9821Ap/U7	52,800円	無	無	無	無	4	AC付属	スタンバイVer.4
PC-9801NS/A	50,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-9801NS/R	49,800円							遊基パソコン館
PC-9801BX/U2	40,000円	有	無	無	有	4	400MBHDD内蔵	オガワムセン
PC-9801BX2/U2	39,800円	有	無	無	有	4	486CPU,170MBHDD 内蔵	ワンダーボックス
PC-9801BX2/m2	39,800円	有	無	有	有	4	486CPU,240MBHDD 内蔵	ワンダーボックス
PC-9801NS/E120	39,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/L	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/F51	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA	39,000円	有	無	無	無	4	内蔵120MBHDD	スポット・タニガキ
PC-9801DA	35,000円	無	無	無	無	3		アイザワ時計店
PC-9801NS/R40	35,000円	無	無	無	無	2	8MBRAMカード付	アイザワ時計店
PC-9801NS/E20	34,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/E	31,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	29,800円	有	無	有	有	4	i486SX-16MHz	遊基パソコン館
PC-9801ES5	25,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821BX2/M2	25,800円	有	無	無	有	4		スタンバイVer.4
PC-9801RA5	25,000円	有	無	無	無	3	ガイドBookのみ	コムネット
PC-9801FS/V2	24,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	23,800円	無	無	無	無	3	AC付	スタンバイVer.4
PC-9801T/W5	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U5	19,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801DX2	19,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801T-W5	19,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801FX	19,000円	有	無	無	無	4		スポット・タニガキ
PC-9801N	18,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801T/W2	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98/70-002	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801ES2	17,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801ES5	17,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801EX2	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA2	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CV21	14,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RX21	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T-W2	14,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-H98S-U8	14,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801EX4	14,500円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801DX5	13,800円							遊基パソコン館
PC-9801RA51	13,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801EX2	12,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RA5	12,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RS51	12,500円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RX2	12,000円	有	無	無	有	3		コムネット
PC-9801DA2	11,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RX51	10,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801DX2	9,800円							遊基パソコン館
PC-9801LX2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801LX5	9,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RA21	9,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-9801RA21	9,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RX2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801VMII	9,000円	有	無	無	無	2	システムデスクなし	コムネット
PC-8801FA	8,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801LX4	8,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RA2	8,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801RX21	7,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-9801RX21	7,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-9801VM2	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RX2	7,200円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-8801MKIIMR	4,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

SHARP

X68000XVI-HD	108,000円	有	有	有	有	5	チタンブラック	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-WD/BD	95,000円	有	無	有	有	3	4MB増設RAM付	アイザワ時計店
X68000プロII	48,000円	有	有	無	有	5	2MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000プロII	38,800円	有	有	有	有	5	新品ブラック	ユニオンコンピューターネットワーク
X-1turboZ	500円	有	無	有	有	4	1台限り	遊基パソコン館

コンパック

Contura4/25CX	72,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
Contura3/25	19,800円							遊基パソコン館

松下電器

Panacom M530HE	88,000円	有	有	有	有	5	展示品一式	ビットマップ

富士通

FMV57D4S3(H)	188,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV499D3S1(H)	148,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV45NS1S1	128,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV45NLSS1	108,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV433NT2	88,000円	有	有	無	有	4	RAM12MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNSII ME20	54,800円	有	有	有	有	5	モニターセット	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNSII UX20	42,800円	有	有	無	有	5	キーボード付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNSII HR20	38,800円					5	キーボード付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS-20F	28,000円	有	無	有	有	5	本体＋キーボード	ビットマップ
FM TOWNS2	19,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

ディスプレイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5500	24,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5000	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5000	9,800円	有	有	無	有	4	画面焼けあり	ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

LS-2617FNII	49,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM174	84,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM173	55,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	42,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV453N	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153R	34,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	19,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-KD882	19,800円	無	無	有	有	3	ドットピッチ0.31	ワンダーボックス
PC-KD1511	18,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TU353	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1421	17,000円	無	無	無	無	3		コムネット
N5924	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1511	12,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KD881	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1522	11,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KD881	10,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KD853N	10,000円	無	無	無	有	3	200ライン	オガワムセン
PC-KD851	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	9,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KH1512	9,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
N5924U	8,800円	有	有	無	有	4	画面焼けあり	ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	7,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-KD853N	7,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KD854N	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
N5913U	6,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KD854N	6,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-KD854N	6,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館
PC-KD852	5,800円	無	無	無	有	3	1カ月保証	遊基パソコン館

コンパック

COMPAQ製 14インチモニタ	19,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ 7号店5F

三菱電機

H29WEXAG	19,000円	無	無	無	無	2	24K,21インチカラー	コムネット
XC-1498CII	11,800円	無	無	無	有	4	1カ月保証	遊基パソコン館
FA34WEX	9,800円	有	有	無	有	4	マルチスキャン	ユニオンコンピューターネットワーク
M6316	9,800円	有	有	無	有	4	マルチスキャン	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498CII	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

CMT-14H2	17,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス

東芝

マルチモードCRT	19,800円						640×400,640×480,800×600	遊基パソコン館

富士通

FMT-DP534	38,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ

フロッピー・ドライブ

IDOL JAPAN

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ID-5FB	11,800円	有	有	有	有	5	ファイルベイ5インチ	ユニオンコンピューターネットワーク

R&D

FLB-3X	10,800円	有	有	有	有	5	Xa用内蔵FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

エレコム

FDD5SN	14,800円	有	無	有	有	3	外付1ドライブ	ソフトプラザ遊基 竹林店

αデータ

AD-F51WR	26,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
AD-F35S	9,500円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

プリンター

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Style Writer II	29,800円	有	無	無	有	4	マックプリンタ	ワンダーボックス

EPSON

VP-2600	29,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
MJ-500	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-550EX	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-600	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

5553	6,000円	無	無	無	無	2	136桁ドット	コムネット

NEC

PC-PR201/60	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR406Lm	18,000円	有	有	無	有	4	トナー2本付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201G	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201V2	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
NM-4150	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-PR201G	9,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-PR201H2	9,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基

brother

M-1024II	6,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

キヤノン

BJC-880J	44,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-210J	22,500円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-10V	12,800円	有	無	無	有	4	バブルジェットプリンタ	ワンダーボックス

松下電器

FS-PC1	29,800円	有	有	有	有	4	MSX用プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

J31DMP04	19,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレット・パッカード

Disk Writer C	29,800円	有	無	無	有	4	カラープリンタ,マック対応	ワンダーボックス

ワープロ

CASIO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PX-10	49,000円	有	無	無	有	5	キャリングケース付	スポット・タニガキ
PX-10	45,000円	有	有	有	有	4	英語機能	コムネット

NEC

文豪mini5ZV	78,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ

SHARP

WD-X800	100,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	アイザワ時計店
WD-X500	90,000円	有	有	有	有	5	デモ機処分	アイザワ時計店
WD-A850	80,000円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	アイザワ時計店

キヤノン

CW-J5	59,000円	有	有	有	有	5		スポット・タニガキ

その他

CREATIVE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Wave BLASTER	9,800円	有	有	有	有	4	MIDI音源	ユニオンコンピューターネットワーク

Canopus

Power Movie	39,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

VP1000CSF	5,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

CD-660S-JRX	34,800円	有	有	有	有	5	PCMCIA用 CD-ROM新品	ユニオンコンピューターネットワーク
INTER 420AN	18,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
INTER CR270W	18,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
INTER 340AN	17,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
INTER 340BN	17,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Pack NV250	15,800円	有	有	有	有	4	ノート用HDP NEC用	ユニオンコンピューターネットワーク

LAND

LF-BC420	12,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス

NEC

PC-CD180	22,800円	有	無	有	有	3	CDドライブ4倍速	ワンダーボックス
PC-9821A-E09	20,000円	有	無	無	有	4	ローカルバス対応	オガワムセン
PC-In501	9,800円	有	有	無	有	4	スキャナー白黒	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C2-E02	7,800円	有	有	無	有	4	CS2・Ce2用インターフェース	ソフトプラザ遊基 竹林店
PC-In511	6,800円	有	有	有	有	4	スキャナー白黒	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA-02	5,800円	有	有	有	有	4	SCSIボード	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801N-06	5,000円	有	無	有	有	4	ノート用モデムボード	スポット・タニガキ
PC-HD040L	5,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-PR201B-03	2,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201G-03	2,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

Quant

Daytona 500MB	34,800円	有	有	有	有	5	HDD,2.5"SCSI	ソフマップ 7号店5F

Roland

ミュージ郎88VL	68,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎55ST	48,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎ボードII98	32,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎ボードII(DOS/V)	32,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
DM-300N	29,800円	有	有	有	有	4	ミュージ郎	ソフトプラザ遊基 竹林店
ミュージ郎ボードII(DOS/V)	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

JX-320M	39,800円	有	有	有	有	5	スキャナー新品	ユニオンコンピューターネットワーク

SNE

HW-98MIDI-II	9,800円	有	有	有	有	4	MIDI I/F	ユニオンコンピューターネットワーク

TEAC

HD-B540	21,800円	有	有	有	有	4	保証'96年10月	ワンダーボックス

WESTERN DIGITAL

WDAC21000	23,800円	有	有	無	有	5	HDD,IDE	ソフマップ 7号店5F

アイ・オー・データ

DFM-288	23,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
BA34-8M	20,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
CDG-TX4A	15,000円	有	有	有	有	4		オガワムセン
GA-98NBIV	14,800円	有	有	有	有	4	98用アクセラレーター	ソフトプラザ遊基 竹林店
GA-98NB2	12,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス
SC-98II	9,800円	有	有	有	有	5	新品同様	遊基パソコン館
PK-CX486DRX2	7,800円	有	無	有	有	4	ODP,PC98,EPSON	ワンダーボックス

アイワ

PV-JF144	11,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

アセットコア

VIPER98	9,800円	無	無	無	有	4		遊基パソコン館

インテル

JBOXDX40DP100	21,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス
JBOXDX40DPR75	18,600円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス
JBOXDX20DPR66	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス
JBOXDX20DP50	14,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス

エレコム

EN-200AN	17,800円	有	有	有	有	4	ノート用HDP エプソン用	ユニオンコンピューターネットワーク
EN-125AN	9,800円	有	有	有	有	4	ノート用HDP エプソン用	ユニオンコンピューターネットワーク
ち〜たぶれ	7,000円	有	有	有	有	5	98用タブレット	アイザワ時計店

カノープス

Power Window801G	9,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館

キャラベル

AV200FR/P	19,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

メルコ

ENE-12MC	25,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
DNS-540	24,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ワンダーボックス
CPR-4000T	22,800円	有	有	有	有	5	プリンタバッファー新品	ユニオンコンピューターネットワーク
DNS-340	19,800円	有	有	無	有	4	I.Fポート付340MB	ワンダーボックス
EFA-6000S	19,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
JXM-1000	19,800円	有	有	有	有	5	プリンタバッファー新品	ユニオンコンピューターネットワーク
MRA-8000L	12,000円	無	無	無	無	3	2MBRAM,RA21/51	ワンダーボックス

CND-FB	8,480円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
ENE-4000	8,000円	有	無	無	有	4	NS/A,Ne用内蔵RAM	スポット・タニガキ
CDI-FB	4,900円	有	有	有	有	4	BX2～ファイルベイ用CD	ソフトプラザ遊基 竹林店

ロジテック

LSU-CD98A	9,800円	有	有	有	有	4	外付マルチメディアキット	ソフトプラザ遊基 竹林店

松下電器

CF-VEW213P	19,800円	有	有	有	有	4	Sound Card 98	ユニオンコンピューターネットワーク
CF-VE211-A	9,800円	有	有	有	有	4	Sound Card	ユニオンコンピューターネットワーク
EAB-MPC30	2,980円	有	有	無	有	4	スピーカー	ユニオンコンピューターネットワーク

調査にご協力いただいた販売店リスト

■**アイザワ時計店**：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■**コムネット**：〒274　千葉県船橋市前原西3-21-13　☎0474-76-0860
■**遊基パソコン館**：〒320　栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F　☎0286-35-1351
■**ソフトプラザ遊基**：〒321　栃木県宇都宮市峰町279-1 カーサ峰町ビル　☎0286-39-4755
■**ソフトプラザ遊基 竹林店**：〒321　栃木県宇都宮市竹林町333　☎028-643-6686
■**ビットマップ**：〒350-02　埼玉県坂戸市清水町46-40　☎0492-83-0455
■**オガワムセン**：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■**フレックス四日市**：〒510　三重県四日市市鵜の森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■**ソフマップ 7号店5F**：〒556　大阪市浪速区日本橋3-6-18 ソフマップ7号店　☎06-634-4152
■**ユニオンコンピューターネットワーク**：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■**スタンバイVer.4**：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-3 盛岡ビル　☎06-641-5633
■**スポット・タニガキ**：〒620　京都府福知山市駅前町88　☎0773-22-0909
■**ワンダーボックス**：〒982　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

ゲームの魂，略して“ゲータマ”ベーマガに堂々参上！

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

ゲータマがベーマガ，ゲータマがベーマガ，ゲータマベーマガ，ゲータマベーマガ……早口言葉をやってみシ！

CD 96.3.6 ON SALE

REAL BOUT 餓狼伝説 ～ARRANGE SOUND TRAX～ SNK新世界楽曲雑技団

「さらばギース」を合言葉に，“more Pock! more Fight!”の精神で作りあげられたこのアレンジサウンドトラックス。ボーカルアレンジは今までで最高の4曲を収録。うち2曲は浪花のFanky 兄貴，ギース役で有名なコング桑田が熱唱！「帰依-The Sun Set Sky Final-」と，役本来のキャラクターを活かしたゴキゲンなRapアレンジ「Duck！Duck！Duck！」を聴かせてくれちゃうぞ。残りの2曲はナゾのA.K.A.大物ボーカリスト，KENがギースに捧げるレクイエム「露命」と，女王様伝説風ロックオペラアレンジ「迷霧」だ。これぞ新世界の“新世界”なり。¥2500(税込)



SCITRON 1500 SERIES
OVER TOP・押し出しジントリック ADK ADK SOUND FACTORY

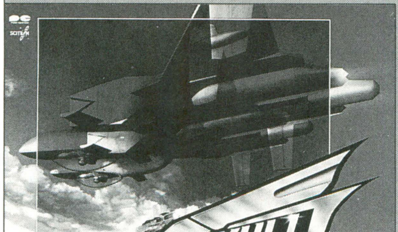
一言でいうならば，「オーバートップ」はロッテルダム系の曲やフュージョン系の曲，「ジントリック」の方はほのぼの路線をメインとしているが，マニアな君なら気付くはずだ。実はこの二つのタイトル，ほぼ同じ人物が作曲を担当しているという点に，その芸の広さを存分に楽しむべし。凄いぞ，この二つの方向性への果敢な挑戦は—ADKサウンドファクトリーのオリジナルとしては7カ月ぶりの作品。刮目して待て。¥1500 (税込)



CD 96.2.21 ON SALE

CD 96.2.21 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES
SKULL FANG～空牙外伝～ AVENGERS IN GALACTIC STORM DATA EAST GAMADELIC



ファン待望2大タイトルが強力カップリングで登場。「スカルファング」はあのGAMADELICの原点にかえった「空牙プロジェクト」によるアレンジバージョン。今後のライヴの定番となりうる傑作揃い。檜山修之や吉田古奈美ほかによるボイスコレクションも聴きものだ。そしてマーベルコミックのキャラクターが活躍する人気格闘ゲーム「アベンチャーズ・イン・ギャラクティックストーム」の完成度の高さ！　必聴です。¥1500(税込)

「SKULL FANG AVENGERS IN GARACTIC STORM」

GAME&CD発売記念 GAMADELIC LIVE開催！

CDにライヴに精力的な活動を続けているゲーマデリック。ファンの強い要望に応えて，いよいよライヴを開催。入場方法は，往復ハガキを送ってくれた方の中から，抽選で100組200名様をご招待!!

場所：原宿ルイード（JR原宿駅　竹下口下車）
日時：1996年2月25日(日)開場14：30
開演15：00

当日はライヴの他，データイーストからのプレゼントイベント，ゲーマデリックの新作CD等が買える販売コーナーもあります。また，今回の開場でのみお買い上げの方にサイトロン特製キャリングケースを先着100名様にプレゼント。データイーストファン，ゲーマデリックファン必見のこのライブ，すぐにハガキを出して絶対チケットをモノにしよう。

―応募方法―

往復ハガキ(※通常のハガキでは対象外になります。ご注意ください)にて，往信ハガキのほうに住所・氏名（返信ハガキの宛先にも明細を必ずお書きください）年齢を記入のうえ，ベーマガ本誌の広告や記事に掲載の「宛先」へと送ってください。抽選で100組200名様をご招待いたします。あわせてゲーマデリック宛の質問やお便りも募集中。なお発表は発送をもってかえさせていただきます。ご了承ください。2月18日必着!!

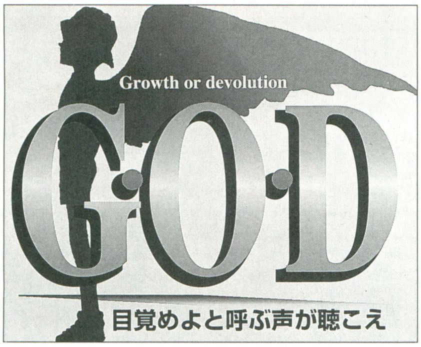
CD 96.3.21 ON SALE
・SCITRON 1500 SERIES　神凰拳／SAURUS ￥1500(税込)
・SCITRON 2000 SERIES ARBERT ODYSSEY外伝　～LEGEND OF ELDEAN～／SUN SOFT ￥2000(税込)

VIDEO&LD 96.3.21 ON SALE
・REAL BOUT餓狼伝説／SNK VIDEO，LDともに￥4800(税込)

NEXT COMING SOON！

Imagineer-Cafe2:00AM

寒い日々が続きますがいかがお過ごしですか？私は，というと体だけでなく財布の中身までどんどん寒くなっているのにどんどん欲しいものが増えている今日この頃です。さて，イマジニアは2月と3月になんと五つものゲームを出します。2月は，2月23日の『G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～』を皮切りに，同日にプレイステーション用ソフト『昇龍三國演義』の2本を出しますのでお願いします。（ケンオウの弟子）



「1999年の7の月に胸部の大王がおりた」……このフレーズは，最近の不穏なご時世にも助けられてすっかり有名になっちゃったけど，鴻上さんはもう3年以上も前から『G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～』の舞台背景を世紀末にしようって考えていたそうです。物語の前半でその世紀末な場面がでてくるんだけど，ついこの間（1月頭くらいだったかな）関東地方上空に隕石が落ちたとき思わず『G・O・D』を思いだしてしまいました。

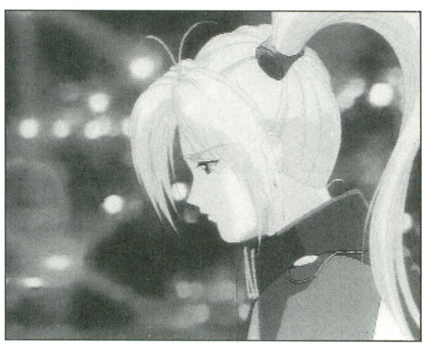
今回は今年初めておハガキを紹介します。なかなか紹介できないけど，めげずに送ってくださいね。今年はじゃんじゃん紹介していきたいと思いますのでよろしく!!



◀京都府　P・N　マイコさん
ムフフなアイちゃんをありがとう

メルティランサー

PC98シリーズで大きな話題を呼んだ育成シミュレーションゲーム『メルティランサー銀河少女警察2086』がついにプレイステーションに移植!!しかもプレイステーション版は豪華声優陣を17名も起用してるから女の子がじゃんじゃしゃべるぞ！野上ゆかなさん，丹下桜さん，岩男潤子さん，緒方恵美さん，手塚ちはるさん，池澤春奈さんらすごい声優さん達が多数参加して盛り上げてくれるんだ。舞台は近未来の地球。君は地球連邦補佐官になり地球に派遣されて間もないランサー達を『育成』し，犯罪の陰に隠れる巨大な悪を壊滅させなくてはならない。マルチエンディングなので何回でも楽しめるぞ!!



昇龍三國演義

本格的歴史シミュレーションを味わっていただきたくて……。今回ご紹介する『昇龍三國演義』は『メルティランサー』同様，PCで好評を得た『昇龍三國志』をプレイステーションに移植した，『シムシティ2000』のようなクォータービュータイプのリアルタイムシミュレーションゲームです。このゲームでは「待つ」ことも重要な要素のひとつになります。そして注目していただきたいのはお値段。5,800円という値段。皆さんに本当の歴史シミュレーションを体験していただくために思い切ってこの値段にしました。プレイステーションならではの美しいグラフィックも楽しみにしてくださいね。



お便り下さいな

イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
広報「ベーマガ」係

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

また一段と寒さが厳しくなっておりますが，皆様風邪など召してないでしょうか？2月14日はバレンタインDayだから，チョコをあげたり（♀）もらったり（♂）して，心から暖まろ〜ねっ！

それにしても大雪は凄かった！しかし，寒いところあれば暖かいところありで，アメリカの西海岸辺りでは，海岸で日光浴などできるほどらしーですから。ニューヨークで空港が閉鎖になってしまい，帰るに帰れず西海岸で日光浴なんていうラッキーな人もいるらしーし。う〜ん，一度そ〜いう幸運に恵まれてみたいものですっ！ほほっ。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉぉ〜〜〜!!

大五郎とっちゃんのひとりごと

お正月気分が抜けきらない今日このごろですがみなさんはいかがですか？餅を食べ過ぎておなかをこわしてしまったなんて……。

ところで，新作ですが!!（ううううっ　ちょっと遅れ気味）

Win95とPSでは将棋のソフト（棋太平ですけど）の開発を行なっております。で，もう一本のPSソフトは？（もうちょっと待ってね，デモが動くくらいになったら発表します）

まあ，3本とも年内には発売できるようがんばっています。

さて，話は変わりますがインターネットを開始して早2カ月が過ぎようとしています。ホームも日ごとバージョンアップしています。新しく掲示板なるコーナーが稼動し始めました。どなたでも自由にいろいろ書き込めるコーナーで，SPS-NETで言う掲示板と同じと考えてください。今のところ始めたばかりで新年の挨拶がほとんどですが，アクセスが増えればSPS-NETのときと同様にぎわうのではないかと思います。

ぜひ，一度覗いてみてください。

それでは今月はこのへんで失礼します……おしまい!!

くまちゃんのひとりごと

私事でまことに恐縮ですが，私の弟君が目出度く結婚しました。できましたって感じもしないでもないけど。ほほっ。私にとってはただ一人の兄弟なので，こんなに身近に結婚という出来事に遭遇したのは（もちろん！）初めてで，ただただ驚くばかり。双方の家族の顔合わせのつもりでいたら，なんとそれが結納（らしきもの）だったそうで，ホント驚き桃の木でしたっ！でも，弟夫婦を見ていたら，つくづく結婚と恋愛の違いを実感してしまいましたよ。

話しのついでなので…。私の親友も「彼氏ができた！」という報告から間もなく，「結婚するんだ」とのこと。早々と1月中に結納も済ませたそうで，ほんとにすっごいトントン拍子。こーいうことって，決まるときは，決まるのよねぇ。

本当に，年頭から目出度(めでた)いづくしなので，今年こそくまちゃんにも何かが…，な〜んてねっ!!

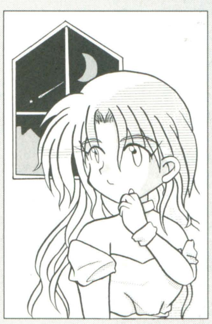
お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ〜りがぁとなぁい!!
By くまちゃん



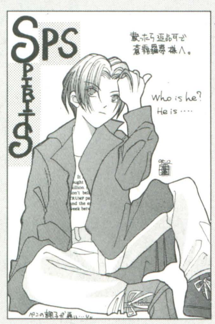
宮城県　P・N　坂谷

いつもどうもありがとね〜っ!!よく頑張ったね！



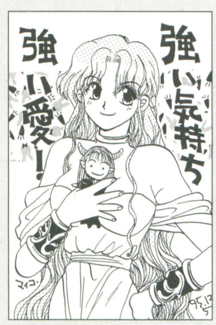
東京都　P・N　白宇

これは，ルルー様だね。星に願いをかな？



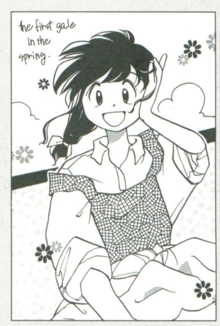
東京都　P・N　出戻り葉月

お帰りなさ〜い。戻ってきてくれてうれしー！



京都府　P・N　マイコより蒼霧ちゃんへ

今年受験生なんだぁ。お休みする分頑張るんだよ！



大分県　P・N　竜太

まだ冬の真っ直中だけど，誌面だけでも春の気分で。



東京都　P・N　ぶんちょ

春よ来い，第2弾だぁ。カーくんバッジがグー！



千葉県　P・N　「紫炎那由他」改め「鈴木有人」

掲載された人には，その人なりの悩みがあるのねぇ。（笑）



大阪府　P・N　聖華羅維

ルルー，サタン様をひとりじめにするなんて！



大分県　P・N　日向（初）

いい出会い，いっぱいあるよ。出会いって大切だよね。



福島県　P・N　林夢（初）

サタン様の人気はわからないけど，私は好きですねぇ。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

みなさんはじめまして！　私カプコン東京支店に勤務している，「ふくちゃん」と申します。なぜふくちゃんかというと，私もよくわからないのですが，いつからかその愛称でまわりの人から親しまれているのです。今月からこのページを書かせて頂くことになりましたので，何とぞよろしくお願いします。とりあえず今後の抱負としては，楽しいページにしていきたいと思います。励ましの手紙や怒りの手紙など，その他なんでも言いたいことや聞きたいことがあれば，カプコン東京支店のふくちゃん宛てで手紙を書いて下さいね！

「ハンター」発売間近

お待たせしました！　SS「ヴァンパイアハンター」がいよいよ2月23日に発売になります。ゲーセンでやった君もやってない君も，サターンを持っている君も持っていない君も（持ってない君はハードごと買うのだ）23日にはゲーム屋へ走れ！　ちなみにふくちゃんは社員なので，走る必要はなく，しかも安く手に入るのだ。ふっふっふ。（念のため，もし発売が遅れたらごめんちゃい。）

ちなみにPSしか持ってない君は悔しい思いをしてると思うけど，「ヴァンパイア」もうすぐ出るので，もう少しの辛抱だぞ。ごめんネっ！

「バイオ」情報

次はPSユーザーに朗報だ！　カプコンが自信をもって送り出す，期待の超大作「バイオ　ハザード」の発売が3月に決定したぞ。サバイバルホラーというジャンルのこのゲーム，知らない君のためにちょっと紹介しておくと，ポリゴンを仕様したホラーアドベンチャーゲームなんだけど，とにかくこのゲームは超スゴイぞ！！！　長年いろいろなゲームをしてきたふくちゃんが言うのだから間違いない。どこが超スゴイかっていうと……まあ話せば長くなるのでその話はまた来月ということで勘弁してくれ。どうしても知りたい君は自分で調べてみてくれ。健闘を祈る。

AOUショーの開催迫る

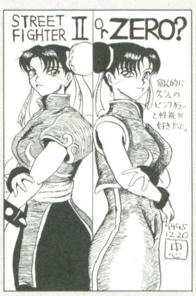
次はアーケードゲームの話題。今月21日と22日に，千葉の幕張メッセでアーケードゲームの新作発表会，AOUショーが行なわれる。もちろんカプコンからもすごいアーケードゲームを発表する予定だ。出展タイトルはちょっとまだ教えられないんだけど，みんなが狂喜乱舞するような新作を発表するぞ！　期待して待っとってや〜（ふくちゃんは実は関西出身なのだ）。今年もアーケードゲームの方もがんばるで〜！！！

「麻雀上手」発売決定

カプコンは麻雀ゲームも発売するぞ！！！　タイトルは「麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜」だ（そのままやんけ）！　友達にいつもカモられ，ハコをかぶってる君（専門用語）に，このゲームをして，麻雀が強くなってくれという願いをこめてつけられた名前だ。対応機種はPS・SS・3DOの３機種で，４月発売予定。

イラスト・ギャラリー

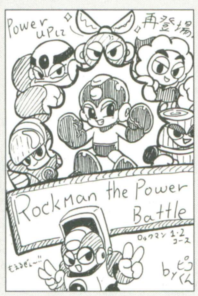
ふくちゃんは絵がヘタなので，みなさまのイラストを拝見させて頂き，あまりのうまさに感動しました！　どれも甲乙つけがたい力作揃いだったのですが，今回はこの８枚を採用させて頂きます。今回惜しくもボツってしまった君も，こりずにどんどん送ってな！！！



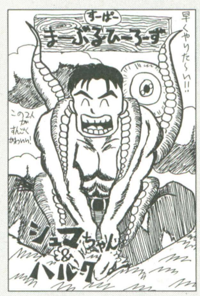
▲愛知県・忠プー
ストⅡの春麗とストZEROの春麗。みんなはどっちが好きかな？　ちなみにふくちゃんは，はらたいらさんに３千点。（ちょっと古いか？）



▲神奈川県・たぬき
ブレスⅡのイラストもちらほらあり，うれしい限りです。みなさんの気合い，じゃなくて期待が大きければ続編が出るかもしれないので，ビシバシ送ってね。



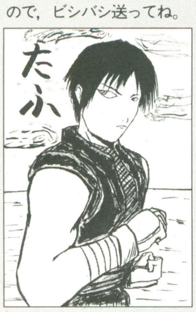
▲神奈川県・ピコピコ
かわいいイラストいつも，ありがとう♥　カプコンオリジナルキャラ・ロックマンシリーズ，これからも応援ヨロシク!!



▲島根県・キャプテン・ハルク
ゲーム同様，豪快な笑顔が非常にGOOD！　ちょっと体育会系に入ってるけど……



▲埼玉県・とむあと
うーん，このフェリシアはなんと形容すればよいのか？　ちょっと不思議な雰囲気がいいっすね。



▲宮崎県・ゆず
ふくちゃんはビシャモン使いなので採用！　ちなみにZEROではアドン使いで，ストⅡではガイル使いだったのだ。だからどうした。



▲東京都・葉月
サラサラヘアーが魅力的だネ。これからはドンドン“おなご”も描いてください!!



▲岐阜県・大脇考真
サイバーボッツ，採用ボッツ，な〜んてね♥　これにこりずに又，投稿してねん！

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

ソニー・ミュージックエンタテインメント「TEL TEL BOX」

東京　03-3667-2662
大阪　06-700-2662
カプコンサウンドBOX番号8009

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

コナミ爆発中！なにが爆発中かっていうと，中身を読んでくれたまい。ということで，いろいろと準備でバタバタしてるもんですから，今月の題字下原稿は２行ってことで。

コナミ大爆発の詳細

コナミでは'96年のコナミイメージガールを広く一般の方から選出すべくコンテスト開催を決定！名づけて「'96コナミときめきティーンズコンテスト」。グランプリ受賞者はコナミのCMや番組・イベントに出演の他，CDデビューのチャンスもあるというウヒョーな企画だ。賞金は200万円と，これまたウヒョー。女子中高生しか出場できないからダンディーな男性読者諸氏は残念。だが，グランプリ受賞者の推薦者には30万円分旅行券を贈呈するから，君の妹や，かわいい同級生を推薦すべし。コンテスト応募を口実に詩織ちゃんのような学校中のアイドルに話しかけてみるのも良いでしょう。このチャンスを逃すな（←余計なお世話)。詳しくは店頭ポスターを見てくださいな。

そしてえええええっ。３月20日に東京・厚生年金会館にてコナミのイベント開催が決定！

前述の「ときめきティーンズ」決戦大会や，「もっと！ときめきメモリアル」「ツインビーPARADISE」のイベントが一気に楽しめる興奮と感動の４時間。てことは，あの人やあの人にも会えるってことだな。このチャンスを逃すな(←心遣い)。参加ご希望の方は応募容量を読んで申し込んでくれたまひー。

応　募　要　項

イベント　参加・応募要項
日時：３月20日（祝）16：00　START
　　　　　　　　　　20：00　予定
開場：東京　厚生年金会館

参加ご希望の方は，必ず往復ハガキにてお申し込みください。

往信用ハガキのウラに，あなたの　住所　氏名　年齢　学年（職業）　電話番号，を明記してください。

返信用ハガキのオモテには，あなたの　住所　氏名　郵便番号，を忘れずに。

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。お一人１通の応募に限り有効とさせていただきます。おじーちゃんやおばーちゃんの名を借りて応募するのもやめてくれーい。

締切は３月１日（消印有効)。待ってるよん。

コナミレーベルインフォメーション番外編

今月のBGMは２月３日に発売した「実況おしゃべりパロディウス　オリジナル・ゲーム・サントラ」です。う〜ん，やっぱりパロディウスは偉大だわ!!

さて，２月16日にはみんなが待っていた「Twinbee Vocal Paradise featuring Mariko Kouda」発売！マドカこと國府田マリ子さんが歌ったツインビーのキャラクターソングの数々（一曲だけ'MADARA 2'の曲が入っているけど。さらに新録の語りを含む全11曲入り！）を１枚にしてお届けなのだ！とにかく，CD店に行って手に取ってみて下さいな。ジャケットがすっごくステキなんだから。それだけでも思わずレジにフラフラと引き寄せられて3000円払っちゃうのは間違いなし。マリ子さんがかわいい女の子から素敵な女性へと変わるその時間をみんなは１枚で共有できるのですから，こんな素晴らしい事ってないよね!!

それから，21日には「HENRYEXPLORERSオリジナル・ゲーム・サントラ」発売です。こちらもシリーズ価格で2200円とお得。内容は言わずもがな，でしょう。

さゆ鈴のかわいい子どもたちを，今年もよろしくね。

さゆ鈴のひとりごと

あ〜，またひとつ年をとってしまったのねん……。今頃なんだけど，「パワプロくん」の魅力にはまってまして。わざとボール当てたりして泣かせて，その泣き顔がかわいくて感動しているさゆ鈴なのです。ナデナデしてあげたいくらい！パワプロくんとのデートで白々と夜が明けてくることもしばしば。あ〜，最近試合ばかりで疲れたし寝不足だから，たまにはキャンプでも行って練習しましょうかね。「実況パワフルプロ野球３」が楽しみだ。

気を取り直して。誰にだって内緒にしたいことってあるよね。たとえば，さゆ鈴は先日遅刻をしてしまいました。会社にかけた電話では「寝坊しました〜」と言い訳をしたのですが，実は！近くの駅の階段で転んでしまって，ケガをしたうえにストッキングを破ってしまったので，帰って治療&着替えをしてて遅くなったわけです。さゆ鈴にとっては寝坊よりも転んだことの方が恥ずかしかったわけ。（とここでバラしてしまっては意味がないけど。）人それぞれ，理由もあり，その気持ちの在処は様々なんだなあ，としみじみ感じてしまったわけです。さらに，ある人にとっては「そんなこと大したことないよね」ってことなんだろうけど，さゆ鈴にとっては大きいことだったりするわけです。生きるってホント大変。でも，金八先生じゃないけど，生きるために生きているのだとすれば，逃げるのも恥ずかしいことじゃないと思うから，がんばる方法にも色々あるってことでがんばっていこうね。悩んでるあなた，遠慮なくインフォメーションにお便り下さいね。さゆ鈴にも答えは出せないけど，お話は聞いてあげられるよ。

今月はバレンタイン。あなたにとって素敵な２月でありますように……。

流石野の言い分　そんなあなたに…編

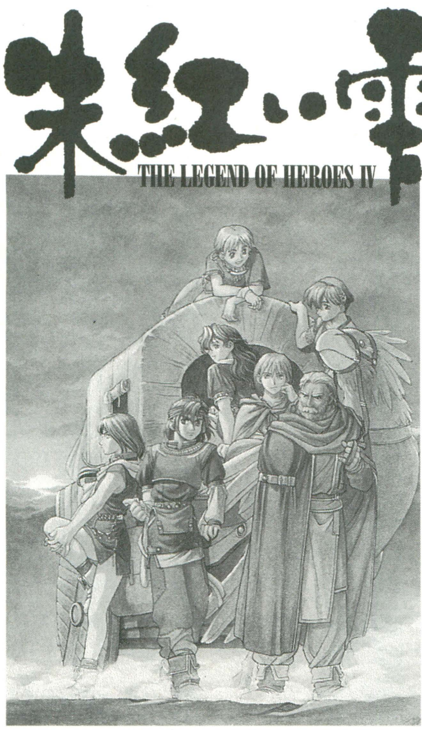
全国179万２千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま

２月と言えばバレンタイン。流石野はコナミの女子社員の憧れの的なもんで，毎年チョコを持って帰るのが大変なんですよウソです。ま，自宅で詩織ちゃんや沙希ちゃんや夕子ちゃんたちが，チョコを持ってボクの帰りを待ってるから寂しくないやい！（←重傷）さてさて２月号発売の「もっと！ときめきメモFEB」の内容を少々。今月は初めて男性キャラ，早乙女好雄をフィーチャー。ショートダイアリー，セリフ集はもちろん，ドラマ本編，投書箱まで完全に早乙女好雄が主人公を演じます。さらにイメージソングは，早乙女好雄の声を担当されている上田祐司さん自らが作詞するという，まさに入魂の作品。そしてそして，今回はボーナストラックとして，「スターダストシンホニーEX」のオリジナルサントラまで収録してみました。期末試験や入試でイライラしているあなた。仕事仕事で，ときめきが不足しているあなた。CD制作で私生活が崩壊しているあなた(←流石野)。そんなあなたに「もっと！ときメモFEB」。よく効きます！

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

『英雄伝説IV』正式タイトル決定!!



▲夕日をバックに佇む主人公たちは何を想う。

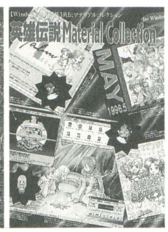
寒さが一段と身にしみる季節になりましたが，英雄伝説IVの情報はとってもホットです。正式タイトルが決定したので，ここに発表します。「朱紅い雫」と書いて『あかいしずく』と読みます。

『朱紅い雫』とは，懸命に生きる人の流す，眩しい汗，生命ある物の証である血液。溢れる感情を表す美しい涙…など，生命ある物の持つ，様々な情熱の証を象徴しています。

『人間は無力ではありません。人には神にも無い素晴らしい力があるのです。』という考えをもとに。生命ある物の情熱が，どの様な答えを導き出すか？主人公のアヴィンと共に考えてもらいたい。タイトルの『朱紅い雫』には，そんな想いが込められています。



▲4,800円



▲5,800円

IVが先取りできる英伝マテリアルコレクション，MIDIコレクション。好評発売中!!

イースVとブランデイッシュ2のエキスパート版SFCで今春新発売!!

イースVとブラ2，ゲームバランスがエキスパート（熟練者）仕様になって再登場だ!!

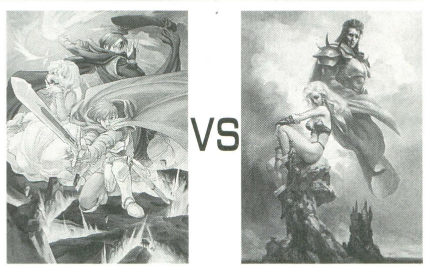
イースVはモンスター強化に，ボスアルゴリズム強化，マップの変更，ドーマン邸宅内の隠しダンジョンを追加。ブラ2はゲームバランスを3段階に変更可能にした上，低価格を追及している。両製品のエキスパート度の比較では350%（当社比）の向上を実現!!

更に両製品とも風伝IIで好評だった『連続ボス対戦タイムアタックモード』を新設だ!!





▲君はエキスパートになれるか!?



●連続ボス対戦タイムアタック大会!!

タイムアタックと聞いてピンと来た人，正解!!ファルコムショップでは両製品の発売日から店内で大会を開催するぞ!!なお，ショップでエントリー出来ない方は，写真エントリーも受け付ける予定なので，今後の記事やファルコムショツプで確認してほしい。上位入賞者には豪華賞品予定有り!!

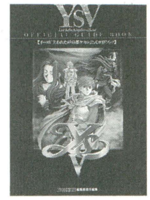
ミュージックフロムイースV&イースIIリニューアル3/23予定!!

SFCのイースV＋イースVエキスパート追加曲を全収録!!更に48PのイースV原案資料集ブックレット付きで2枚組の『イースV』。『イースIIリニューアル』も同時発売予定!!

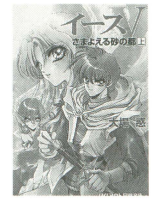
実力ある無職の君，ファルコムで実力を発揮してみませんか？

ファルコムの求人は通年随時。今でも新しい仲間を募集しています。●詳しい応募方法をご覧になりたい方はお葉書でご請求下さい。資料請求先:日本ファルコム採用担当BFN2係

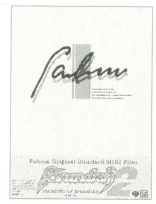
イースV関連New書籍大好評で発売中!!



◀イースV公式ガイドブック
980円　アスペクト

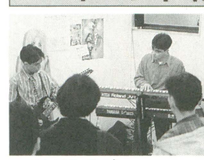


▶イースVさまよえる砂の都
（上）560円
ログアウト文庫
★小説　中巻2/15
下巻3/15予定
★イースVコミック・アンソロジー2/22予定



◀スタンダードMIDI
ファイルズ　各2,000円
ブランディッシュ2　―vol.1―
発売中
フブランディシュ3　―vol.1―
2/20予定

代々木ファルコムショップイベント花盛り報告!!



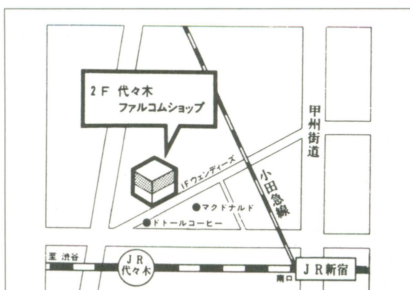
▲GMライブ



▲サイン会後の撮影会

■年末にファルコムゲームミュージック＋αライブ，年始には川菜翠ちゃんサイン会と上記写真の様にファルコムショップ店内はイベントで盛り上がったんだ!!今後ファルコムショップはこの様なファンのみんなと一緒に楽しい時間を過ごせる場を，どんどん作って行きたいと思っています。何か有りましたら店長店員まで気軽に相談してね。
★ミニコミケ参加サークル募集中です!!

■なつかしグッズオークション・ラストスパート!?プレミアム品続出の投票式オークションは2/12まで開催中。掘り出し物をゲットするなら今すぐショップへGO!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

TG ステーション

Windows 95専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

まねき猫現る！

今年の冬は，思っていたよりも厳しくて，大阪でも何度か雪が降りました。でも，つもらないんですよねぇ。道路はベタベタ，寒さが戻ると，凍って危ない危ない。雪になれていないのか，電車も遅れがちになっちゃうし…。早く春になってほしいものです。

さてさて，年末のTGステーションでお知らせした…そして，しばらくごぶさたしていた（笑），ボードゲーム「まねき猫の小判」が，3月上旬に皆さまの前に登場します！

お友達が集まった時にバッチリな，スゴロクタイプのこのゲーム，小さな街の中にある，いろんな土地を買って，さまざまな建物を建設。建物から得られる収入を使って，さらに大きな建物を建てれば，ますますお金が儲る。そうやって最終的に一番お金持ちになった人が勝者！というマネーゲーム。

ただし，そう簡単に「億万長者」にはなれません。サイコロを振って移動するボード上には様々な「イベント」が仕掛けられていますし，うかつに他のプレイヤーの土地で立ち止まってしまうと，場所代とも言うべき「ロイヤリティ」を払わなくてはなりません。

さらに「コマンドカード」を使って，プレイヤー同士で邪魔しあうことも可能。

他にも，下に並んでいるかわいい女の子キャラクターたち一人一人に小さな物語が設定されているのも見どころ。

一人で気軽に遊ぶも良し。友だちとワイワイ楽しむのも良し。ただし，熱中しすぎて友だちをなくしちゃダメですよぉ。

「まねき猫の小判」
日本語Windows95専用 CD-ROMソフト
CPU 486DX2 66MHz推奨
メモリ 16MB推奨
要CD-ROM PCM音源対応
価格 6,800円

ちょっとお知らせ

Windows95専用RPG「R2」の動作について，以下のような環境ではゲーム進行が止まってしまう場合があります。

★使用マシンが「IBM Aptiva」の場合

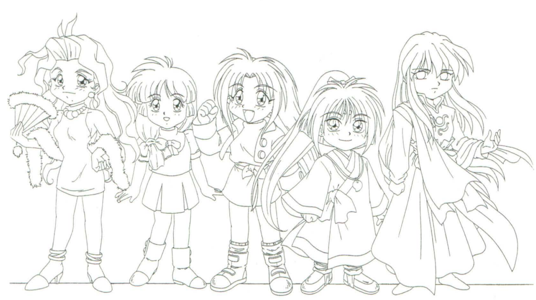
DirectXに対応していない場合があります。IBMにお問い合わせの上，ディスプレイドライバを登録しなおしてください。

★Microsoft Plus！を使用している場合

Microsoft Plus！のシステムエージェントによって動作不良が起きます。システムエージェントを外すか，動作しない（「サジェストする」を指定する）ようにしてください。

あと「あっぱれ伝」のインストール時に，「シリアルナンバーを入力してください」と出ますが，これはパッケージ裏のバーコードの下にあるナンバーのことです。

お手数ですが，よろしくお願いいたします。



好きなあの娘といつでも会える。

V.G.スクリーンセーバー

Windows 95® /3.1両対応 CD版 5,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源 MIDI音源 ステレオFM音源 PCM音源対応

オリエンタルRPG

あっぱれ伝―伏龍の章―

PC9801/9821 FD版 CD版 9,800円（税別）
●ハードディスク専用●CPU386以上●要RAM2.6M以上
●付録・ポスター・原画集・アイロンプリント付き

R2 アールツー 遺跡への道

●Windows®95専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場！
●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現！今までのWindowsゲームとは違う！
●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
●ゲーム専用機にはない！キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド

CD-ROM版 価格¥9,800円（税金）

今月のイラスト



◀東京都 蒼霧羅夢さん
せっかくのトーンがはがれてました。しっかりこするか，透明のシートを重ねて貼ってくださいね～。



千葉県 三剣まやさん ▶
どうもお久しぶり！ 相変わらずかわいいイラストをありがとう。しかし，この服装は…（笑）。



◀神奈川県 美貴千博さん
美貴さんは常連中の常連ですね。毎月たのしみにしてますので，また，おたよりくださいね。



三重県 コアラマンさん ▶
わ～い，パルだぁ☆でもって裸だぁ（笑）でも，胸の小さいのが残念。しくしく。

みんなのイラスト待てってるよ！

第33回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社

今日は，日本全国大雪警報とか天気予報で言ってたとおり，大阪も神戸も超寒～いです。

会社によく遊びに来る猫も倉庫の下でまあるくなっていました。大学時代通っていた京都なんかでは，間違いなく雪が降ってるんだろうなあ～。

みずぴょんはお正月休みに遊びすぎたせいか，まだ本調子が出ません。これはいけない。

『'96全国高校サッカー選手権』発売日延期のお知らせ

スーパーファミコンソフト「'96全国高校サッカー選手権」は2月発売予定となっておりましたが，3月22日に延期になりました。お待たせしてごめんなさい。

なぜ，延びちゃったかというと…，昨年12月下旬～今年1月8日に第74回全国高校サッカー選手権大会が開催されたよね。

それで，このソフトに第74回全国大会出場校の実際の選手の名前や，活躍のデータをゲーム内で反映させようという企画が盛り込まれたからなのです！

つまり，より本当の「高校サッカー」に近づいたってコトになるのだ。期待大!!

阪神大震災マジカル孤児育英基金ご協力のお願い

弊社ソフト「甲子園4」では，阪神大震災・マジカル孤児育英基金に多くのご協力を頂き，誠にありがとうございました。

大震災から1年が過ぎました。街は混乱の時期を終え，復興も第2段階を迎えようとしています。あれほどの大惨事も，時間の経過によって，世間の話題にのぼりにくくなり，援助の手も徐々に控えめになってきました。

しかし，子供たちの進学，進級の時期を迎える今こそ，本当に彼らに援助が必要な時ではないでしょうか？

弊社では，スーパーファミコンソフト「'96高校サッカー選手権」の発売に際しまして，小売店様のご厚意により，サッカーボール型の募金箱をお店に置かせて頂くことになりました。

ここに募金して下さったあなたの気持ちは，阪神間の子供達の援助として，有効に活用させていただきます。

もし，あなたの街のおもちゃ屋さんで，サッカーボールの募金箱を見かけたら，阪神の友達のために，あなたの小さなやさしさを分けて下さいね。

みずぴょんからのお願いです。

マジカルコロシアム(最終回!?)

なに？もう最終回？？との声が聞こえて来そうですが，そうなんです。今回にてマジカルコロシアムは一旦終幕。大丈夫，これからのコトもちゃんと考えてあるからね。

今回は初投稿さんが多く，かなり競争率が高かったです。その中で，晴れて出場メンバーに選ばれた個性的な魔術師達をご紹介！

東方高魔術師団	属性	攻撃性	耐性	すばやさ	回復
ナターシャ	火	6	3	1	2+1.5
アルヴァ	風	5	3	3	1
カザマ	風	4	2	5	1
リーディア	光	5	2	4	1

西方精霊騎士団	属性	攻撃性	耐性	すばやさ	回復
ミルク	火	3	3	5	1
ジン・トゥース	風	6	5	1	0+1
フィル・グレイ	風	7	1	3	1
かぐやIII世	木	2	4	5	1+1

〈結果発表！〉

・東方高魔術師団　攻撃値260／防御値65
　受けたダメージ　252－65＝187.0
・西方精霊騎士団　攻撃値252／防御値65
　受けたダメージ　260－65＝195.0

前回，双方の攻撃値が同じだったのに対し，今回は偶然にも，共に65ポイントの防御値！

しかし，攻撃値で東方チームが，8ポイントのリード。よって，東方高魔術師団の勝利か決まりました！

有終の美を飾った東方チームには，魔法株式会社特製テレカをお送りします！

〈最終結果発表!!〉

結局，10，12，2月は西方精霊騎士団の勝利，11，1，3月は東方高魔術師団の勝利で3対3の引き分け。決着はつきませんでした。

ちなみに10月号から3月号までの全魔術師達の能力値で結果を出すと，

・東方高魔術師団　攻撃値6848／防御値2957.5
　受けたダメージ　6580－2957.5＝3622.5
・西方精霊騎士団　攻撃値6580／防御値3230
　受けたダメージ　6848－3230＝3618.0

わずか4ポイントの差で東方高魔術師団の総合優勝です。おめでとう!!

属性人気ですが，風…15人，水…11人，火…8人，光…7人，木…3人，土…2人で，風の魔法使いが大人気でした。

いままでマジカルコロシアムにイラストを送ってくれた人，楽しみに読んでくれた人，みんなありがとー!!

そして，半年の間戦ってくれた魔法戦士達，ごくろうさまでした。

戦いの次は芸術なのだ!!この魔法対戦コーナーは，イラストコーナー「マジカルアートギャラリー(仮称)」になります。

みずぴょんが毎号イラストのテーマをお知らせしますので，あなたのアイデアと腕と勇気(？)を振るって描いてみてくださいね。

できるだけたくさんのイラストが載るように頑張ります！

もちろんイラストは黒一色で，エンピツ描きはだめ！ハガキに，あなたの住所・氏名・ペンネームと，イラストに描いたキャラクターのプロフィールを書いて上記住所まで。

5月号のテーマは，「忍者」です。忍者と聞けば，好きな人多いんじゃない？？

締め切りは3月4日，よろしくっ!!

▶雪月花



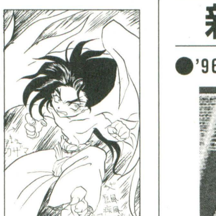
ナターシャ（リニューアル）「バーントダウン」なぜリニューアルしたか？？そこが知りたい…

▶雷光戦士



アルヴァ「ダーク・ウインド」切り絵っぽい雰囲気。カケアミもごっつう丁寧。他にも2枚送ってくれました。

▶ようへい



カザマ「烈風疾風迅雷ばんち」今回の東西分岐ポイントは東京都内です（笑）

東 VS 西

▶北谷洋平



リーディア「セントコロナ」あ…かわいい。いい感じです

▶しげピン



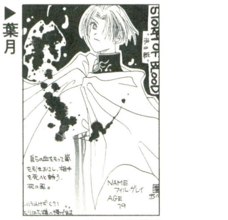
ミルク「ドロロンファイヤー」ねこ？ネコみみ？？猫しっぽ？？？（猫好きみずぴょん）

▶流音



ジン・トゥース「ウインドセイバー」そういえば"怪傑セイバー"とかいう事があったなあ…まあいいけど。

▶葉月



フィル・グレイ「STORM OF BLOOD ～ 赤き風～」"とりはち様に捧げます"とのことです

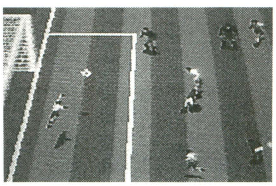
▶キタ



バンブー・なよ竹・かぐやIII世「五つのお願い」受験生のみなさん，結果はどうでしたか？これからの人はあと少し!!ガンバレ！！！

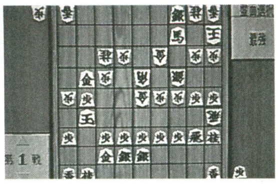
新作ゲーム情報

●'96全国高校サッカー選手権●



対象ハード：スーパーファミコン
発売予定日：1996年3月22日
ジャンル：スポーツ&シミュレーション
容量：12M+バッテリーバックアップ
予価：7,800円（税別）

●将棋最強II・実戦対局編●



対象ハード：スーパーファミコン
発売日：1996年2月9日
ジャンル：テーブル（将棋）
容量：4M+64kバッテリーバックアップSA1チップ搭載
対応機器：スーパーファミコンマウス
価格　10,800円（税別）

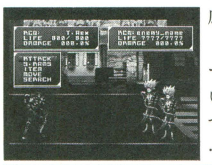
ぷーちゃんのアイマックス情報局

でます，だします，セガサターン用ソフト

しかも，3タイトル4月発売予定だッ！
わっはっは!!（笑うしかないぞ）
…まずは，一本目。

超傑作RPG 『サイバードール』

キャラクターデザインを手がけているのはあの『韮沢 靖』氏！「サイバーパンク」の世界を創らせたら右に出るものナシ!!
ド迫力の魅力的なキャラが登場する！
その魅惑のキャラクターが，未来都市を舞台に繰り広げる物語。



未知なる機械生命体「ダークビジター」が人類を襲い始めた。悪夢のただなかでひとりの男が立ち上がる…！

アドベンチャー　デジタルコミック 『爆れつハンター』

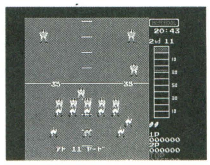
テレビ東京系6局ネットで大好評放映中のTVアニメ『爆れつハンター』！もちろん，豪華声優陣は健在。さらに「オリジナル」部分を加えたアニメーション！もっとすごい事には初回限定版は原画集に，声優の自己紹介まで入った「おまけCD」付!!

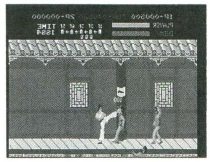


DC「爆れつハンターより」月刊電撃コミックガオ！連載中。

オムニバスソフト 『アイレム　アーケードクラシックス』

アーケードゲームメーカーの老舗『アイレム』社のなつかしの人気作品「10ヤードファイト・スパルタンX・ジッピーレース」の3タイトルをぎゅぎゅっと詰め込んだ，お買い得ソフト。アーケード版完全移植でゲームセンターでの興奮が，いま甦る!!







と，「面白いソフト」が目白押しッ!!
詳細は次号から掲載します。

乞　う　ご　期　待　!!

ミュッシャと焼き芋

近頃，風は心なしか「春風？」とも思えるような陽気になってきました。

ところで，先日の3連休に引っ越しを敢行。荷造り始めたのが13日，オヤジと弟に5往復してもらい移動したのが14日，片付けは友人Sに協力をしてもらい寝床と食べる所を確保したのが15日。友人曰く，「さすがだよ，やることが違う。フツーは3日でやらないよ。」と褒められて（?），弟には「話が違う。」となじられて，オヤジには「マンガは捨てろよ。」と冊数に呆れられた。だって捨てられないンだもん。もったいないゴーストが出ちゃうンだもん。(おばあちゃんの性格を受け継いだ，この貧乏性がにくらしい。)しかし，本の運搬よりも何が一番すごいって，うちの冷蔵庫さま。両開閉可能の高さ140cm・横90cm，そして中身はカラッポの優れ物。これに弟とオヤジが3階分の階段で泣きました。「誰がこんな物買ったんだッ」と言うので「かかぁ」と一言。ん一実生活がしのばれるなぁ。結婚してからも使えるようにと買っただろうに，娘は今ベーマガの原稿を締切日に書いてます。こんな私は親不幸？　さて，ベーマガのブラックリストに載るのはいつのことやら。もう載っていたりして…。

今月の常連さん

正月には妹からお年玉をもらいました。本当にできた妹で姉はうれしい。

▲「水鏡あきら」くん（滋賀県）▲「でんじゃらすイコールよしだ」くん（茨城県）▲「岬ふみこ」さん（愛媛県）▲「いたも・てっさく」くん（熊本県）▲「松田ばんれい」さん（神奈川県）▲「星元KEN治や」くん（大阪府）アイマックスのイラスト待ってるよん。▲「ひさしぶりの夜行タイマー」くん（京都市）▲「丹波屋又蔵」くん（宮城県）▲「キタ」さん（東京都）▲「萱島れもん」さん（大阪府）▲「白い悪魔」くん（石川県）▲「雷光戦士」さん（北海道）祝・出産♡▲「2002WCJ」くん（神奈川県）▲「にゃこるる」さん（長野県）▲「紫炎那由他改め鈴木有人」くん（千葉県）13万有馬につっこんで爆死したそうで。ご愁傷様。▲「無一文」くん（長野県）アミューズメント事業部はゲーセンに置くゲームを作ってマス。▲「しげピン」くん（大阪府）▲「ぶんちょ」くん（東京都）▲「霧霜坂」くん（秋田県）▲「渡瀬右京」さん（京都市）▲「FACT」くん（神奈川県）

今月のお初

▲「裁刃べるの」くん（愛知県）も，もしや常連さんだったらごめんね。▲「雪月花」さん（栃木県）迎春，達筆ですね。▲「ヨーキなかち犬くん」くん（広島県）がんばって初採用めざしてねん。

今月の合作くん

▲「麻生やよい」さん（静岡県）&「松田ばんれい」さん（川崎市）なかなかの出来映え。でもあつあつすぎるよ。なーんてね。

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
「ぷ～のアイマックス情報局
～血管に真鍮が入っているアイマックス係まで

ようこそ、薔薇屋敷へ



▲「竜太」くん（大分県）
描く時間がないと言いつつも，送ってくれる事がうれしい。



▲「闇志羅」さん（熊本県）
ウェスト細～い。ぷーも細くなりた～いッ！ハマで生活はじめてから5kg太った…。



▲「葉月」さん（東京都）
すごく大変と言っている君，も，月々の枚数を数えると，投稿という底無し沼に沈んだも同然だね。



▲「とりはち」くん（東京都）
あたまが故障中という彼。イラストの題名は『原罪』だそう。天使の涙に汚れを知らない純白の翼，ですか。でも，君はスクトンにまみれてる姿が目に浮かぶ。



▲「狼れいし」さん（東京都）
どうもありがとうございます。引っ越し祝いとしていただきます。（美少年だったらなおのことよかったが…。）



▲「高柳里夢」さん（茨城県）&「Recfis」くん（北海道）
ファンタジックなRPGもすでに定番と化していますが，今度は「サイバードール」で合作はどうでしょう？



▲「マイコ」さん（京都府）
そうですか，受験生ですか。がんばってくれたまえ。そして，早く『情報局』に戻ってきておくれ。

溶解館

今度引っ越ししたトコは眺めがよい。しかし，救急病院が200m先にあり夜中には救急車のサイレンが…。思わずカーテンを閉めてしまう小心者のぷーでし。



▲「恩」くん（東京都）
の一みそもとびましょうってなコトを，見ていて考えてしまいました。君の世界観は独特でおもしろい。

アイマックスアカデミー

アイマックス　アカデミーがゲームのプロ育成のスクールを4月開校するお話は，何度かしましたよね！

今日は，パソコンスクールと語学スクールもやってるってことを教えちゃいまーす。

まずパソコンは，今話題のWindows95やマッキントッシュ，どちらも超初心者から親切，丁寧におしえちゃいます！それも，短時間低料金で学べるから，なおうれしい!!

語学の方は，英語と中国語，両方ともネイティブ講師が楽しく教えてくれるヨ！

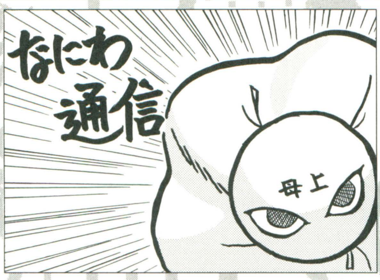
パソコン，語学スクールは，無料体験実施中！くわしいことは，下記まで問い合わせてみよう！

さらにゲームのプロを目指すあなたは，4月開校前の最後のスクール見学会に来るしかない！

3月22日(金)・3月23日(土)の2日間11：00と14：00～の2回開催

とにかく一度来て見て，実際の現場をのぞいてみようよ！スタッフ全員で待ってます！

お問い合わせは，はがきまたはお電話で，
●アイマックス　アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11西蒲田NSビル
TEL 03-3737-2226 FAX 03-3737-2522



鍋には鍋の、なにわ通信

タイトル・イラスト：島根県・じょーり
タイトル冠文：岐阜県・(長)さん

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

レディィィース・アン・ジェントルマン！アンド，おとっつぁん，おかっつぁん。

ちぇーっす！Hiaro.'96でっすい。たくさん（3通）の年賀状，どうもありがとうございました。サンキュー，ベルマッチョ。

お年玉で，ちゃんとメモリ増設したかな？学校で使う定規に目盛りを書き足して「目盛り増設」なんちって。

それでは，「なにわ通信」始まりまーす。

XRGB-1フォロー

去年12月に発売になりました，アップスキャンコンバーター「XRGB-1」ですが，初回生産分はあっと言う間に売り切れてしまったそうです。売り切れで購入できなかったみなさん，大変ご迷惑をおかけしました。第2回生産分が，この1月末から出荷になっています。

しかし，こちらも予約でいっぱいだそうで，手に入りづらいかしれません。次回生産分は2月中旬には店頭に並ぶ予定です。確実に手に入れるためには，お近くのパソコン・ショップにご予約なさるのがいいかと思います。

また，発売後のお問い合わせで，「音声が聞こえない」「音声がモノラルになる」といったお問い合わせが何点かありました。これは，ケーブルの接続ミスが原因です。XRGB-1には入力用ケーブルと出力用ケーブルが付属しています。この入力用を間違って出力側に接続すると，音声のトラブルが発生します。このようなトラブルが発生しているかたは，取扱説明書をよく読んでもう一度接続をチェックしてみてください。

ありがたいおハガキのコーナー

では，ここらで，イラストのコーナーいってみましょう。

今月の新着情報だ！チェキラウ！

まずは，初投稿，**栃木県・雪月花**さん。スクリーン・トーンの値段が高いとおなげきのようですが，トーンを使わなくても描けるように練習しては？本当に自分の身になると思いますよ。これからも，投稿よろしく。

さてお次は，今年は受験生という，**京都府・マイコ**さん。投稿休止するとのことですが，

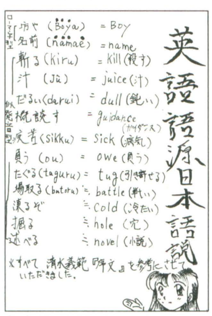


栃木県・雪月花



京都府・マイコ

1年間描かないと，再開しようとしてもなかなか描けなくなりまっせ。投稿はしなくてもいいけど，ペンは止めないようにしましょうね。受験，がむばってくらはい。



栃木県・ジライヤさん



茨城県・高柳里夢

続きまして，文字ネタは，**栃木県・ジライヤさん**。清水義範の『蕎麦ときしめん』という本に載っていたものだそうです。清水義範といえば，パスティーシュ小説の巨匠。私も大好きです。受験生のかたは，『国語入試問題必勝法』あたりを読んでみては？

そのお隣り，**茨城県・高柳里夢**さん。中世ファンタジー係RPGっぽいけど，背景左側にビルが見える。ちょっと違和感を感じてしまうのは，私だけでしょうか。



東京都・蒼霧羅夢



宮城県・丹波屋又蔵

続いては，**東京都・蒼霧羅夢**さん。「DINOSAUR」の文字がなかったら何のイラストか分からないかも。ところで，ダイナソアってどんなゲームだったっけ？

そして，**宮城県・丹波屋又蔵**さん。"愛だろ，愛"てな感じのイラストでしょうか。上の男の人のドキッとした感じがよく伝わってきます。やっぱ，感情の伝わるイラストっていいですね。

では，最後は「私のシテオク体験談」を聞きながらお別れです。では，また来月。ごきげんよう。

私のシテオク体験談

パソコンの止まる回数の増加によって冬の到来を知る今日このごろです。

三重県・コアラマン

評：冬になると止まるパソコンって。どんなんだ!?　昔は「熱暴走」って言って，長時間，電源を入れているとパソコンが熱くなって，ぶっとぶことはあったけど。

でも，私のアパートの湯沸し器も，冬になると，よく止まるんだよなぁ……。

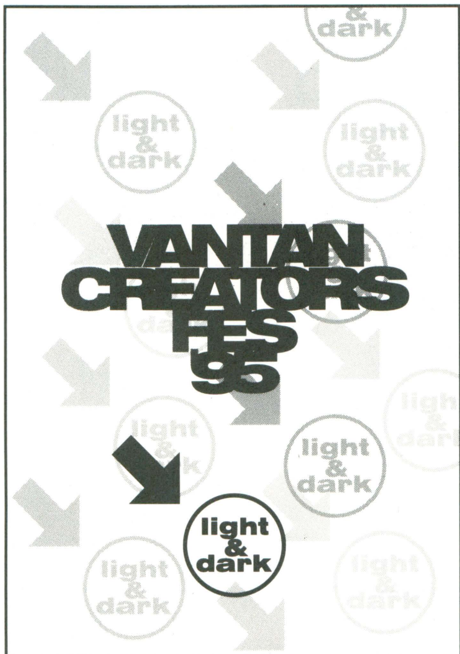
シテオク度・4



方言の証言　先日覚えた新しい方言。山口県で，「手が届かない」ってのを「手がたわない」って言うそうです。「手が届く」は「手がたう」。てことは「かゆい所に手がたう」とか言うのかなぁ。みなさんの街の変わった方言も教えてください。方言対決とかやろうかな。（Hiaro.）

電脳インフォメーション

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE



バンタン電脳情報学院 最大のイベント

VANTAN CREATORS Fes '95

2月9日・10日・11日

いよいよ開催！

今月はいつもの内容を変更し、バンタン電脳情報学院で最大のイベント『VANTAN CREATORS Fes (バンタン　クリエイターズ　フェス)』のお知らせをしたいと思います！

そもそも、『VANTAN CREATORS Fes (バンタン　クリエイターズ　フェス)』とは何か？　というところから話を始めなければならないだろうが、極めて分かりやすく言うならば、「学園祭」のことなのである。ただし、バンタンの場合はただのお祭りではない。一昨年までは『卒業・修了　制作展』という名前であったことからも分かるように、学生がそれまで学んで来た実力を、作品を制作し展示することで一般の方々にも知っていただこうというものなのである。更には、業界のトップクリエイターの方にも審査をお願いし、トップレベルの目から見た批評もいただくのである。それだけに、学生達は作品制作に異様なまでの力の入れようとなるのだ。

バンタンの学生はどんな作品を作るのか、どれほどの力を持っているのかを知りたければ、このイベントを見れば一目瞭然なのである。

もちろんお祭りとしての要素も忘れてはいない。数々のイベントを用意して、参加された方を飽きさせない工夫は随所に溢れているのである。

ちなみに昨年は高城剛氏や岡田斗司夫氏等をゲスト審査員に迎え、その他にもログインやゲーメスト、電撃王やコンプティークといった雑誌の編集長による討論会、「超アニキ」でお馴染みの葉山宏治＆ブラザースのライブ、西麻布のクラブ「YELLOW」とのコラボレーションパーティー等など。実に様々なイベントが催され、大盛況を収めたのだ。

VANTAN CREATORS Fes `95 スケジュール

2月9日（Fri）
会場　バンタン電脳情報学院：校舎
時間　10：00〜18：00
内容　・学生作品展示
・当学院講師による討論会

10日（Sat）
会場　渋谷 BEAM（JR渋谷駅ハチ公口下車徒歩5分）
時間　12：00〜18：30
内容　・優秀作品プレゼンテーション
・デジタルサウンドコース在校生によるスペシャルイベント
・ソフトハウス各社による新作発表会

11日（Sun）
会場　バンタン電脳情報学院：校舎
時間　10：00〜18：00
内容　・学生作品展示
・ゲームソフト新作展示

INFORMATION of Information

2月のイベントは『VANTAN CREATORS Fes』だけではない！

- ●学校説明会　：日・祝日を除く毎日開催　10時〜16時の間で都合の良い時間帯をお選び下さい（約2時間）
- ●個別模擬試験：日・祝日を除く毎日開催　10時〜16時の間で都合の良い時間帯をお選び下さい（約3時間）
- ●通信模擬試験：遠方にお住まいで東京に来れない方のための模擬試験です。郵送で受験できます。

個別模擬試験には受験料1000円が必要となりますが、その他は全て無料です。
イベントに参加されたい方は、お電話かおハガキにてお申し込み下さい。

バンタン電脳情報学院　〒150　東京都渋谷区東3-22-14
フリーダイヤル　0120-51-0505

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'95年11月に小社から出版された「ワープロ/パソコンBBS電話帳1995年秋冬号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●CG

CGに力を入れているBBSです。ほとんどのネットワークで，グラフィック・データを提供していて，質・量とも豊富で楽しめます。

●お酒

日本酒，ビール，洋酒などお酒の話題満載のネットワーク。

CG FCS-NET
CGハードコピーは，FCS-NETで

アクセス番号：03-3495-1464
運営時間：24時間
入会方法：アクセスしアンケートに答えるか，電話で申し込む
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：BIG00000
ゲストパスワード：なし
住所：〒141　東京都品川区西五反田3-6-32
運営者：(株)フジカラーサービス　FCS-NET係
問い合わせ電話番号：03-3493-6811

CG BVネットワーク
アダルトビデオの最新情報が満載!

アクセス番号：03-5213-8406
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：1000円
会費：毎月1000円+10円/分
ゲストID：BV0099
ゲストパスワード：なし
住所：〒101　東京都千代田区飯田橋2-15-2　山文ビル三和出版(株)内
運営者：(株)メディアエクスプレス
問い合わせ電話番号：03-3237-0571

CG RAY-NET
田舎の面白いこと探偵団

アクセス番号：非公開
運営時間：24時間
入会方法：往復はがきにて入会の旨を連絡
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：〒512　三重県四日市市北山町109-2
運営者：下田達也
問い合わせ電話番号：非公開

CG KOGA-BBS
気軽にアクセスできるネットです

アクセス番号：0280-31-3360
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスし，入会申込コーナーで申し込みをする
入会金：500円
会費：1000円/年
ゲストID：999
ゲストパスワード：なし
住所：〒306　茨城県古河市幸町3-29
運営者：斎藤健一
問い合わせ電話番号：0280-31-8052

CG Data-Moon
CGとフリーソフトウエアが満載です

アクセス番号：03-5499-7047
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：1500円
会費：月に120分まで800円，以後3円/分
ゲストID：D0099
ゲストパスワード：なし
住所：〒158　東京都世田谷区奥沢3-40-6オリムピック弐番館A号
運営者：ムーンネット(株)
問い合わせ電話番号：03-3748-5339

CG 横浜センターネット
パソコン通信の未来を考える……

アクセス番号：非公開
運営時間：24時間
入会方法：会員の紹介による
入会金：1000円，法人10000円
会費：5000円/年，法人30000円/年
ゲスト利用：不可能
住所：〒224　神奈川県横浜市都筑区荏田南1-15-25-5
運営者：横浜コミュニケーションクラブ
問い合わせ電話番号：非公開

CG BEL AIR Station
OS/2バージョン

アクセス番号：078-594-3381
運営時間：PM4:00→翌PM1:00
入会方法：オンラインにて入会受け付け。後日ボードにてIDを発行します
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：なし
ゲストパスワード：TTTTTTTT
住所：〒651-11　兵庫県神戸市北区鈴蘭台北町2-3-9　LLCパワービル2F
運営者：(株)エルエルシーコンピューター
問い合わせ電話番号：非公開

CG 古往今来-Net
～・The Cyber Reality Network System・～

アクセス番号：0276-37-7259
運営時間：24時間
入会方法：ゲストアクセスにて入り，入会方法に従ってください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒373　群馬県太田市大字天良87-2
運営者：古往今来-Net事務局
問い合わせ電話番号：非公開

CG AZABU BBS
東京のOL達が作った新しいBBS

アクセス番号：0990-50-5533
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：10円/6秒
ゲストID：GUEST／なし
ゲストパスワード：なし／なし(自動登録)
住所：〒107　東京都港区赤坂9-6-28アルベルゴ乃木坂710
運営者：(株)麻布綜合事務所
問い合わせ電話番号：03-3475-0024

CG FIRST BBS
CG が盛んなネットです

アクセス番号：058-252-5336
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒500　岐阜県岐阜市鹿島町1-10加藤第2ビル6F
運営者：(株)ファースト
問い合わせ電話番号：0582-53-4817

CG 「デザインネット」
リアルタイム画像通信ができるネットです

アクセス番号：0944-86-3701
運営時間：24時間
入会方法：シスオペ宛の電子メールか，お電話，FAXで
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：guest
住所：〒831　福岡県大川市上巻405-3
運営者：福岡県工業技術センター　インテリア研究所
問い合わせ電話番号：0944-86-3259
問い合わせFAX番号：0944-86-4744

酒 **City net In Akita**
秋田市を中心に，地域のコミュニケーション

アクセス番号：0188-28-1443
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスし，アンケートに答える
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：秋田県秋田市
運営者：秋田県パソコン通信研究会秋田市支部
問い合わせ電話番号：非公開

●

酒 **居酒屋ねっと“ほんきぃとんく”**
優しいネットをお望みのあなたに……

アクセス番号：0748-32-1695
運営時間：24時間
入会方法：コネクト後，ログイン・ネーム入力のところで「NEW」と入力していただければOKです
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒523　滋賀県近江八幡市日杉町13
運営者：平尾卓志
問い合わせ電話番号：非公開

●

酒 **美酒倶楽部**
楽しくお酒を頂くネット

アクセス番号：0172-35-6030
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：(株)大与　net事務局
問い合わせ電話番号：非公開

●

酒 **越後ネット**
夏子に会えるかもしれない!!

アクセス番号：0258-32-4777
運営時間：24時間
入会方法：オンラインにてID取得，もしくは郵便にて申し込み(要返信用切手，〒940　長岡栖吉郵便局留越後ねっと会員登録係宛)
入会金：無料　会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒940　新潟県長岡市柏町1-4-33 日産火災ビル3F　高野裕税理士事務所内
運営者：長岡地域電子情報通信研究会
問い合わせ電話番号：非公開

酒 **酒乱ネット**
お酒について話しませんか?

アクセス番号：048-738-6054
運営時間：24時間
入会方法：郵便またはメールでシスオペに申し込む
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒344　埼玉県春日部市南4-18-7
運営者：「酒乱ネット」事務局(小池方)
問い合わせ電話番号：非公開

●

酒 **Kansai Yoronotaki Network**
心のオアシス！電脳居酒屋　KYN!!

アクセス番号：06-306-4629
運営時間：24時間
入会方法：ゲストアクセスで入会アンケートに答える
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：大阪府大阪市淀川区
運営者：KYN事務局
問い合わせ電話番号：06-306-1835

●

BBS新局情報

■ほえほえ-NET’95
ひまつぶしに来てください

アクセス番号：0798-34-1985
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでログイン後，発行します
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：HOE000
ゲストパスワード：なし
住所：兵庫県西宮市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

●

■IWA-NET
私たちは明日の東京を創造します!

アクセス番号：03-3811-6764
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：利用1年後に3000円の寄付をお願いします
会費：無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒229　神奈川県相模原市上矢部2-20-7
運営者：IWA-NET事務局　岩尾　徹
問い合わせ電話番号：非公開

●

■女神さまっ帝国
あなたの堕落をそっと手助けします（笑）

アクセス番号：0566-23-0934
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：しばらくは無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：愛知県刈谷市
運営者：女神さまっ狂団
問い合わせ電話番号：非公開

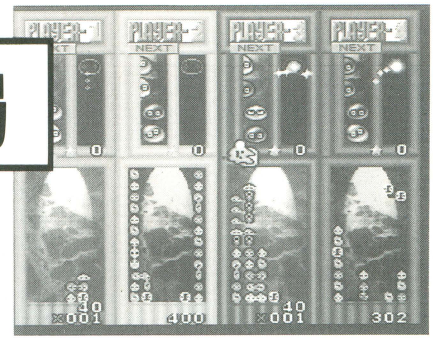
●

■DSK-ネット
“ちょえっす”で始まる明るいネット!

アクセス番号：0466-34-0963
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒251　神奈川県藤沢市辻堂神台2-4-11
運営者：大日本専門分野開発機関
問い合わせ電話番号：非公開

●

ALL ABOUT シリーズ 情報局



情報局長だニィ（風来のシレン風）。まさかの2周年（第24回）を迎えたオール・アバウト（以下，A.A.）情報局が，新刊「A.A.ぷよぷよ通」の情報をお届けしよう。

次号ではA.A.シリーズに新たな動きが……？

さて，二つ目の冬を越そうとしている「A.A.ぷよ通」だが，3月24日の第2回マスターズ大会までには，なんとか発売にこぎつけたいところ。とりあえず，次号で正式な発売日を告知するつもりだ。また，A.A.シリーズの新刊情報をお届けできる……かも。期待してくれたまえ。

それでは唐突だが，アンケートの話をするとしよう。

このA.A.シリーズには，アンケートはがきが同梱（どうこん）されているが，ここに書かれたものは，すべてA.A.シリーズの制作スタッフが目をとおしている。よって，そこでの意見や感想が今後のA.A.シリーズに活かされる場合もある。A.A.シリーズのアンケートはがきは，切手を貼らなくてもいいので，少しでもA.A.スタッフへのメッセージがあるという人は，ご応募いただきたい。だしてほしい本のリクエストも忘れないように。

●バックナンバーの入手方法

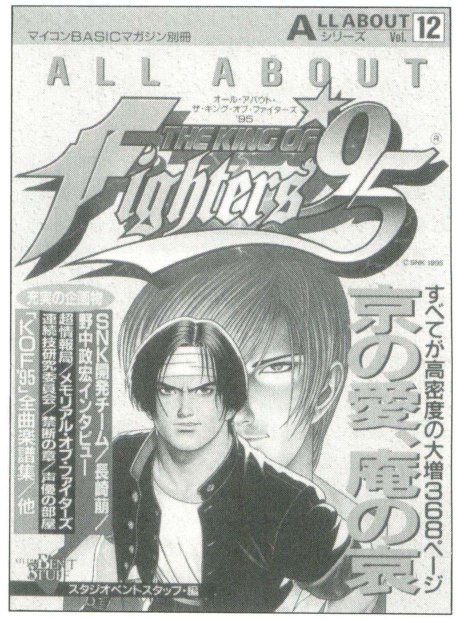
最近の売れスジは「A.A.餓狼伝説3」と「A.A.ストリートファイターZERO」。前者は続編『リアルバウト餓狼伝説』の登場，後者はプレイステーション版とセガサターン版の発売が影響しているようだ。

どちらも在庫はあるので，品切れの店にはすぐ補充するようにしているが，「1日でも早く読みたい」という人のために，通信販売による入手方法をお教えしよう。

①電波新聞社（大代表：☎03-3445-6111）に電話して，出版販売部までとりついでもらう。

②担当者に電話がつながったら，ほしい本のタイトル，そして自分の氏名，住所，電話番号を伝える。

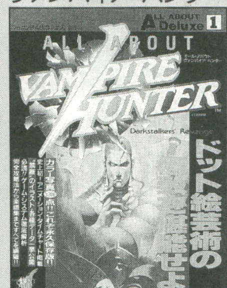
③注文した2～3日後に「ブック急便」で直接届けられるぞ。代金は，本の価格＋380円（送料。何冊でも同じ）の着払い。配達員に払ってくれればOKだ。



A.A.ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
■368ページ（カラー144ページ）
■1,580円

ALL ABOUT シリーズ LINEUP

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター



■320ページ（カラー192ページ）
■2,500円 ■変型A4判

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO



■352ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



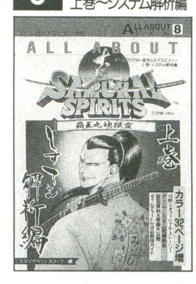
■304ページ（カラー112ページ）
■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻～徹底攻略編



■320ページ（カラー96ページ）
■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻～システム解析編



■272ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



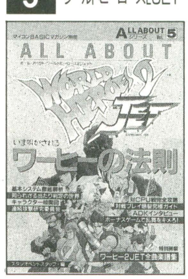
■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



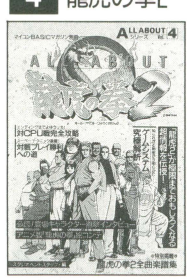
■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



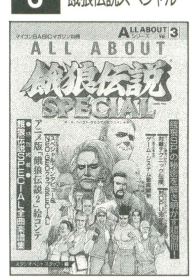
■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



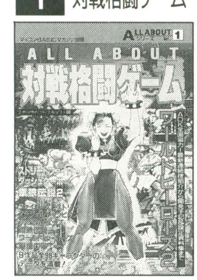
■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■160ページ（カラー112ページ）
■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■208ページ（カラー112ページ）
■1,480円

※A.A.シリーズSP『オール・アバウト・ナムコ』『オール・アバウト・ナムコII』（2,200円）も，全国各地の書店で好評発売中

〔全国通販〕IMPACT! パソコン 周辺機器

限定 お買得! 全品新品 インパク特価!!

数に限りがありますので、品切れの際はご了承下さい。

NEC PC-9821Nb7/5

- Pentium(75MHz)
- メモリ 8MB
- HDD540MB
- 10.4"TFT 液晶

※CD-ROMはオプション

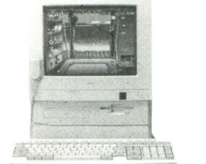


標準価格 ¥398,000

¥230,000

NEC PC-9821Cb2/B

- i486DX2(66MHz)
- メモリ 8MB
- HDD420MB
- 15" ディスプレイ



標準価格 ¥228,000

¥89,800

NEC PC-9821Ne3/3 EXCELモデル

- i486DX2(50MHz)
- メモリ 8MB
- HDD350MB
- 10.1"TFT 液晶



標準価格 ¥378,000

¥182,500

NEC PC-9821Xs/U7W

- i486DX2(66MHz)
- メモリ 5.6MB
- HDD210MB

※ディスプレイ別売



標準価格 ¥348,000

¥55,800

NEC PC-9821Lt2/3A

- i486DX2(50MHz)
- メモリ 7.6MB
- HDD350MB
- 9.5"TFT 液晶



標準価格 ¥378,000

¥179,800

NEC PC-9821Lt2/7A

- i486DX2(50MHz)
- メモリ 7.6MB
- HDD720MB
- 9.5"TFT 液晶



標準価格 ¥428,000

¥215,000

EPSON

EPSON VM513SX -Vividy TOWER-

※ディスプレイ別売



オープン・プライス

特価 ¥295,000

EPSON	VS466RI -mobilio-	¥288,000	→ ¥162,500
	VS466R -mobilio-	¥248,000	→ ¥147,800
	VN512ST X-Vividy Note-	¥618,000	→ ¥442,800
	VN590STX -Vividy Note-	¥538,000	→ ¥385,000
	VN575STX -Vividy Note-	¥458,000	→ ¥327,800
	VN575SDX -Vividy Note-	¥398,000	→ ¥261,800
	VT513SX	¥458,000	→ ¥327,800
	VT510SX	¥358,000	→ ¥256,000
	VD513SX	¥438,000	→ ¥313,500
	VD510SX	¥318,000	→ ¥227,500

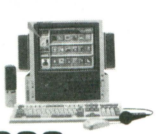
FAXでのお見積りも OK!

03-5294-3744

迄お気軽に!!

DOS/V

AIWA PC-MT575



標準価格 ¥298,000

特価 ¥148,000

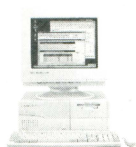
TOSHIBA	BREZZA 5100CX/A	¥228,000	→ ¥175,000
	GT4755M9	¥318,000	→ ¥245,000
	GT4755A9	¥248,000	→ ¥192,000
	GR0908SW	¥448,000	→ ¥346,000
	GR0908TW	¥498,000	→ ¥385,000
	GR0758SW	¥398,000	→ ¥305,000
	GR0758SA	¥428,000	→ ¥327,800
	GR0758TW	¥438,000	→ ¥335,500
	SS5755TA	¥368,000	→ ¥279,800
	SS5907W9	¥498,000	→ ¥382,000
COMPAQ	PRESARIO5526	オープンプライス	→ ¥158,000
	PRESARIO7170+15'CRT	オープンプライス	→ ¥159,800
	PRESARIO9542	オープンプライス	→ ¥198,000
IBM	2605-7FD	オープンプライス	→ ¥273,000
	2605-7FE	オープンプライス	→ ¥311,000
	2605-7FQ	オープンプライス	→ ¥377,000
	2605-7FV	オープンプライス	→ ¥292,000
	2605-7FK	オープンプライス	→ ¥377,500
	2431-YD0	オープンプライス	→ ¥159,000
	2431-YD1	オープンプライス	→ ¥187,000
	2431-YDW	オープンプライス	→ ¥272,000
Panasonic	CF-32GP	¥318,000	→ ¥162,800
	CF-32FP	¥378,000	→ ¥261,500

富士通 FMV-DESKPOWER 新製品も大特価!

PC-98

NEC PC-9821 Xb10/J8

※ディスプレイ別売

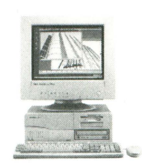


標準価格 ¥198,000

特価 ¥123,800

NEC PC-9821 Xa10/K12

※ディスプレイ別売

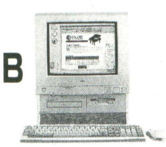


標準価格 ¥298,000

特価 ¥175,800

NEC	PC-9821Xa10/K8	¥268,000	→ ¥163,000
	PC-9821Xa12/K8	¥348,000	→ ¥202,800
	PC-9821Xa12/K12	¥398,000	→ ¥258,800
	PC-9821Xa13/K12	¥398,000	→ ¥239,500
	PC-9821Xa13/K16	¥448,000	→ ¥265,500
	PC-9821Xt13/K12	¥620,000	→ ¥434,000

NEC PC-9821 V7/C4KA・B



標準価格 ¥218,000

特価 ¥118,800

NEC PC-9821 V7/S5KA・B

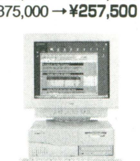


標準価格 ¥238,000

特価 ¥131,500

NEC	PC-9821V7/S5KZ (CRTなし)	¥198,000	→ ¥108,500
	PC-9821V10/S5KC	¥325,000	→ ¥221,800
	PC-9821V10/S5KD	¥325,000	→ ¥221,800
	PC-9821V10/S7KC	¥375,000	→ ¥257,500
	PC-9821V10/S7KD	¥375,000	→ ¥257,500

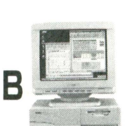
NEC PC-9821 V7/S7KA・B



標準価格 ¥288,000

特価 ¥167,500

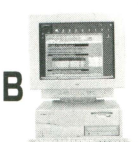
NEC PC-9821 V10/S5KA・B



標準価格 ¥265,000

特価 ¥178,000

NEC PC-9821 V10/S7KA・B



標準価格 ¥315,000

特価 ¥214,000

NEC PC-9821 Na7/H5



標準価格 ¥458,000

特価 ¥273,000

NEC	PC-9821Cb3/TA	¥298,000	→ ¥208,800
	PC-9821Cb3/TB	¥298,000	→ ¥208,800
	PC-9821Cx3/S5TA	¥378,000	→ ¥264,500
	PC-9821Cx3/S5TB	¥378,000	→ ¥264,500
	PC-9821Cx3/S7MA	¥458,000	→ ¥320,500
	PC-9821Cx3/S7MB	¥458,000	→ ¥320,500
	PC-9821Nd2/5	¥268,000	→ ¥189,800
	PC-9821Ne3/5	¥298,000	→ ¥208,800
	PC-9821Nb7/D5	¥358,000	→ ¥251,000
	PC-9821Nb7/C8	¥448,000	→ ¥315,000
	PC-9821Na7/H7	¥498,000	→ ¥318,000
	PC-9821Na9/H8	¥620,000	→ ¥435,000
	PC-9821Na12/H10	¥690,000	→ ¥458,000

NEC PC-9821 Na12/H10

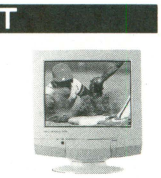


標準価格 ¥690,000

特価 ¥458,000

CRT

NEC PC-TM151

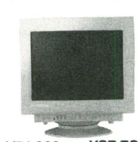


標準価格 ¥79,800

特価 ¥56,800

NEC	PC-KM153R	¥69,800	→ ¥41,800
	PC-KM154	¥99,800	→ ¥77,500
	PC-KM153R2	¥69,800	→ ¥54,000
	PC-KM173R2	¥118,000	→ ¥91,500
	PC-KM174	¥178,000	→ ¥138,000
飯山	MF-8515E Ⅱ	¥39,800	→ ¥37,500
	MF-8517E	¥69,800	→ ¥60,800
	MF-8615E	¥49,800	→ ¥44,000
	MF-8617E	¥79,800	→ ¥69,500
	MF-8617ES	¥84,800	→ ¥74,000
	MT-8617ES	¥113,000	→ ¥94,000
	MT-8617E	¥108,000	→ ¥90,000
三菱	RD-15G	¥59,800	→ ¥38,800
	RD-17G2	¥190,000	→ ¥94,800
	RD-17F	¥99,800	→ ¥77,800
	RD-17GX	¥128,000	→ ¥88,800
ロジテック	LCM-17	¥99,800	→ ¥65,000
	LCM-17DX	¥128,000	→ ¥92,500
	LCM-15EX	¥49,800	→ ¥36,500
αデータ	ACM-517	¥94,800	→ ¥62,000
	ACM-515	¥56,800	→ ¥45,000
TAXAN	EV151	¥74,800	→ ¥41,000
SONY	CPD-17SF8	¥99,800	→ ¥76,000
	CPD-15SF8	¥64,800	→ ¥49,800

ICM RS-A770N



標準価格 ¥108,000

特価 ¥65,800

ICM	LS-2815FN	¥54,800	→ ¥35,500
	LS-2617FN2	¥119,800	→ ¥55,500
	RS-T770N	¥99,800	→ ¥73,000
TEAC	DM-71F	¥99,800	→ ¥62,000
	DM-51F Ⅱ	¥49,800	→ ¥37,000
エレコム	HRM-15	¥79,800	→ ¥36,500
	HRM-17G	¥99,800	→ ¥64,500
NANAO	FlexScan52F	¥120,000	→ ¥88,000
	FlexScan56T・S	¥220,000	→ ¥117,000
	FlexScan54T	¥150,000	→ ¥106,800

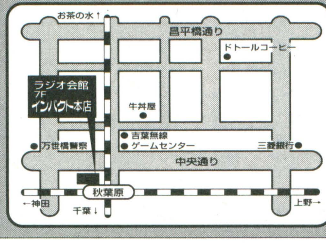
掲載の価格は1月17日現在のものです 最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

秋葉原本店 年中無休 AM10:00〜PM7:00

☎03-5294-3741 FAX:03-5294-3744
〒101 東京都千代田区外神田 1-15-16 ラジオ会館 7F

お支払い方法 ●必ず、電話・FAX 等で代金・送料を確認の上、送金するようお願いします。

銀行振込	振込先 → 東京シティ信用金庫 秋葉原支店 普通No.540003 インパクト 入金確認後、即、商品発送又は発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
現金書留	書留到着後、即商品発送又は発注の手配となります。
分割払い	クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上返送して下さい。契約完了後商品発送の手配となります。
代金引換発送	商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります。) また、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。



－お客様へ－

この度、業務効率化の為、組織を秋葉原本店に統合、皆様にご愛顧戴きました三ノ輪支店を閉店させて頂きました。三ノ輪支店でご購入されました商品のアフターサービス等につきましては、秋葉原本店までお気軽にご連絡下さい。今後とも、インパクトをかわらぬご愛顧の程宜しくお願い致します。

周辺機器

スキャナ

EPSON GT-5000WINP



標準価格 ¥59,800
特価 ¥39,800

EPSON	GT-5000WINS	¥59,800 →	¥41,800
	GT-8500WIN	¥99,800 →	¥68,800
	GT-9000WIN	¥148,000 →	¥105,800
HP	ScanJet4C (NEC)	¥148,000 →	¥101,800
キャノン	IX-4025	¥49,800 →	¥33,000

NEOS NS-801CL-01

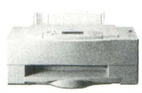


標準価格 ¥39,800
特価 ¥21,800

NEOS	NSF-600CL2/W	¥74,800 →	¥39,800
	NSF-1200SP/W	¥118,000 →	¥84,500
	NSF-1200CL2/W	¥118,000 →	¥96,800
	NSF-1200CMB/W	¥158,000 →	¥122,800
	NSF-800CMB/W	¥138,000 →	¥102,800
	NSF-800SP/W	¥94,800 →	¥63,500
αデータ	ASC-1200L	¥49,800 →	¥36,000
	ASC-600N	¥39,800 →	¥28,800
オムロン	HS-400	¥74,800 →	¥56,800
メルコ	CBN-S	¥44,800 →	¥35,500
	CBN-MS	¥12,000 →	¥9,800

プリンタ

Canon BJC-610JW

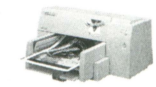


標準価格 ¥69,800
特価 ¥51,800

キャノン	BJC-210J	¥29,800 →	¥23,000
	BJ-30V	¥39,800 →	¥19,800
	BJC-35V	¥54,800 →	¥28,800
	BJ-400J	¥59,800 →	¥31,800
	BJC-600J	¥79,800 →	¥47,500
	LBP-A309G2	¥278,000 →	¥198,000
	LBP-A404F	¥108,000 →	¥78,800
	LBP-A405Jr	¥79,800 →	¥58,800
	LBP-B406G2 (トナー付)	¥214,000 →	¥155,800
	LBP-730	¥228,000 →	¥168,800
	LBP-720	¥188,000 →	¥138,000

EPSON	LBP-450	¥198,000 →	¥146,800
	LP-8500	¥248,000 →	¥193,800
	LP-8200	¥188,000 →	¥135,800
	LP-1700	¥108,000 →	¥78,500
	MJ-1100	¥79,800 →	¥57,800
	MJ-5000C	¥198,000 →	¥136,800
	MJ-3000CU+カラーUPグレード	¥148,000 →	¥106,800
	MJ-3000CU	¥128,000 →	¥92,000
	MJ-500C	¥49,800 →	¥28,800
	MJ-800C	¥79,800 →	¥47,000
	MJ-900C	¥108,000 →	¥69,800
	VP-1100	¥79,800 →	¥44,000
	VP-600	¥74,800 →	¥47,000
	VP-870	¥99,800 →	¥72,500
アルプス	MD-2000J	¥79,800 →	¥57,800
HP	LaserJet5L	¥69,800 →	¥47,800
	HP DeskJet1200C	¥188,000 →	¥134,800

NEC PICTY 180

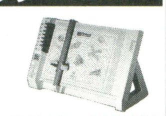


標準価格 ¥84,800
特価 ¥33,800

NEC	PC-PR820/3	¥160,000 →	¥115,000
	PICTY110R	¥49,800 →	¥20,800
	PICTY400	¥89,800 →	¥64,800
OKI	MICROLINE JET300	¥49,800 →	¥36,500
	MICROLINE 400CL	¥98,000 →	¥71,800
	MICROLINE 400PS II	¥138,000 →	¥101,000
FUJITSU	XJ-500	¥49,800 →	¥31,800
Logitec	LPR-360B	¥29,800 →	¥22,500
Brother	P-TOUCH PC	¥39,800 →	¥30,800

プロッタ

ローランドDG DXY-1150



標準価格 ¥128,000
特価 ¥95,000

ローランドDG	DXY-1250	¥158,000 →	¥117,500
	DXY-1350	¥198,000 →	¥147,500
	GRX-3500	¥395,000 →	¥293,800
	GRX-4500	¥495,000 →	¥368,500
	PNC-950	¥370,000 →	¥275,500
	PNC-1200	¥690,000 →	¥513,500
	PNC-5000	¥590,000 →	¥438,000
グラフテック	FP-8200	¥690,000 →	¥472,000
	FP-8300	¥520,000 →	¥371,800

グラフテック	FP-9100	¥840,000 →	¥560,000
	FP-9200	¥640,000 →	¥426,800
	GX-3100	¥945,000 →	¥630,000
	MP-5300	¥198,000 →	¥141,800

HP デザインジェット230 (A1)



標準価格 ¥278,000
特価 ¥198,000

YHP	デザインジェット250C (A1)	¥378,000 →	¥264,800
	デザインジェット250C (A0)	¥528,000 →	¥369,800
	デザインジェット230 (A0)	¥428,000 →	¥299,800

CD-ROM

ロジテック	LPD-650 PD	¥118,000 →	¥83,800
	LCD-600 6倍速	¥54,800 →	¥41,800
	SCD-430 4倍速	¥28,000 →	¥21,800
ICM	CD-660S-X 4.4倍速	¥24,800 →	¥20,000
	CD-910S-X 6倍速	¥39,800 →	¥33,000
	CD-605C-N 4倍速5連装	¥44,800 →	¥28,500
	PDR-650-N PD/CD	¥118,000 →	¥70,800
メルコ	CDS-4ES 4倍速	¥24,800 →	¥19,800
	CDI-6FB ファイルベイ6倍速	¥39,800 →	¥31,800
	CDI-4FB ファイルベイ4倍速	¥19,800 →	¥15,800

I・Oデータ CDG-PX44 4.4倍速

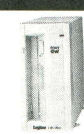


標準価格 ¥29,800
特価 ¥23,800

I・Oデータ	CDG-PX44/PCSC PCMCIA	¥42,800 →	¥34,500
	CDG-AB4 ファイルベイ4倍速	¥25,800 →	¥21,500

MO

Logitec LMO-480H



標準価格 ¥89,800
特価 ¥61,000

ICM	PMO-230L-X	¥64,800 →	¥48,500
	IMO-230-N	¥69,800 →	¥52,000
I・Oデータ	RM-MO230F-L	¥69,800 →	¥55,800
メルコ	MON-230	¥120,000 →	¥79,800
	MOS-E230NS	¥59,800 →	¥47,800
エレコム	EMO-2300S	¥148,000 →	¥71,500

HDD

Logitec SHD-BA1000P



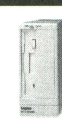
標準価格 ¥49,800
特価 ¥38,800

ロジテック	SHD-BA2000P	¥99,800 →	¥77,500
	SHD-BA2000U	¥123,000 →	¥76,000
	SHD-BA1000U	¥68,000 →	¥34,500
	SHD-BA540P	¥36,800 →	¥28,800
	SHD-BA540U	¥36,000 →	¥23,500
ICM	RX-540CIN	¥35,800 →	¥27,800
	RX-1000-CIN	¥49,800 →	¥38,800
メルコ	DSC-526N	¥34,800 →	¥27,800
	DSC-1024N	¥48,000 →	¥37,800
	DSC-2048N	¥99,800 →	¥78,800
エレコム	EHD-1000VG-98	¥69,800 →	¥45,500
	EHD-500VG-98	¥44,800 →	¥31,000
I・Oデータ	HDS-540M/98-L	¥35,500 →	¥28,800
	HDS-1G/98-L	¥49,000 →	¥39,500
	HDS-2G/98	¥102,000 →	¥81,800

全品新品、安心のメーカー保証付!!

FDD

Logitec SFD-331MX



標準価格 ¥17,000
特価 ¥12,500

ロジテック	LFD-332X	¥29,800 →	¥20,800
	SFD-32J	¥29,800 →	¥15,000
	LFD-51	¥29,800 →	¥21,000
αデータ	AD-F35SR	¥24,000 →	¥12,800
	AD-F35WR	¥38,000 →	¥19,800
	AD-F35WG	¥29,800 →	¥18,500
THK	FD-532	¥39,800 →	¥27,000
	FD-501	¥21,800 →	¥16,000
	FD-502	¥33,800 →	¥25,500
エレコム	FDD535M14	¥49,800 →	¥31,500

モデム

オムロン	ME2814B II	¥29,800 →	¥23,800
	ME1414 VB II	¥29,800 →	¥19,500
	ME1414B II	¥22,800 →	¥14,500
アイワ	PV-JF288W	¥39,800 →	¥28,800
	PV-BF288M2WW	¥33,800 →	¥23,800
	PV-AFV144M2WW	¥27,800 →	¥20,500
TDK	DF1414EX	¥28,800 →	¥21,800
	DF2814BX	¥38,800 →	¥29,800

NEC COMSTARZ MULTI 288



標準価格 ¥29,800
特価 ¥23,800

NEC	COMSTARZ MULTI144 II	¥19,800 →	¥13,800
ロジテック	LFM-288BS	¥29,800 →	¥22,000
	LFM-144BS	¥15,800 →	¥11,800
	LPM-FM288	¥38,000 →	¥29,800
ICM	MX-288B-PC	¥34,800 →	¥26,000

I・Oデータ DFM-288



標準価格 ¥29,800
特価 ¥23,800

コンピュータミュージック

YAMAHA CBX-80 (D/M/W)



標準価格 ¥83,000
特価 ¥63,800

Roland ミュージ郎5500



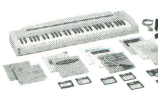
標準価格 ¥63,000
特価 ¥49,800

YAMAHA CBX-50 (D/M/W)



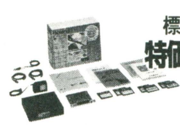
標準価格 ¥63,000
特価 ¥48,800

Roland ミュージ郎SK-50



標準価格 ¥75,000
特価 ¥58,800

Roland ミュージ郎8800Pro(98)



標準価格 ¥118,000
特価 ¥92,800

Roland ミュージ郎XP-10



標準価格 ¥79,800
特価 ¥62,500

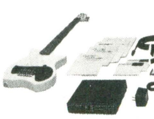
ローランド	ミュージ郎8800Pro (DOS/V)	¥120,000 →	¥94,500
	ミュージ郎8800	¥89,800 →	¥70,500
	ハンディスタジオ PMA	¥55,000 →	¥42,800
	ミュージ郎録音スタジオ	¥98,000 →	¥76,500
	ミュージ郎88Pro	¥148,000 →	¥113,800
	ビデオくん	¥99,800 →	¥77,500
	SCP-55	¥49,800 →	¥38,800
	S-MPU/PC	¥29,800 →	¥23,800
	S-MPU/AT	¥33,000 →	¥26,000
	MPU-PC98 II	¥19,800 →	¥15,500
	PC-180	¥29,800 →	¥23,500
	MA-5P	¥11,000 →	¥8,800
	SC-88	¥89,800 →	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000 →	¥53,500
	SC-55mk II	¥55,000 →	¥42,500
ヤマハ	MU80	¥69,000 →	¥54,000
	MU50	¥52,000 →	¥40,800
	MU5	¥29,000 →	¥22,800
	MU5-K	¥35,000 →	¥27,000
	CBX-K1	¥15,800 →	¥12,500
	CBX-KIW	¥63,000 →	¥49,000

Roland ミュージ郎BOARD II



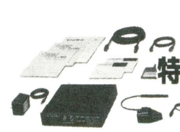
標準価格 ¥63,000
特価 ¥48,800

Roland ギタ次郎II GC



標準価格 ¥69,800
特価 ¥55,500

Roland ギタ次郎II GK



標準価格 ¥59,800
特価 ¥47,500

秋葉原ラジオ会館7Fにて店頭販売も行っています。在庫をご確認の上お気軽にご来店下さい。

君を追いぬく時です。

アイ・ツーはそんなアナタの野望を実現させます。

アナタのいらなくなった、ソフト/ハード/本体を高〜く買い取ります。

今年のイチ押しパソコンゲームソフト！

美少女ソフト		PC-9801ふつう	
悪夢ー青い果実の散花ー	¥4,400	あっぱれ伝	¥4,400
雷の戦士ライディ2	¥3,900	アルティメット・ブレイド	¥5,000
学園トライアングル	¥4,400	家康戦旗	¥5,000
監獄カントリークラブ	¥3,600	Winning Post 2+	¥6,000
GROUNSEED	¥3,900	三国志V	¥6,200
クローン・ドールー課外授業ー	¥4,000	真説忠臣蔵	¥5,500
雫	¥4,000	はいぱーセキュリティーズ	¥3,500
STAR TRAP	¥4,000	パンツァージェネラル	¥4,000
タイムストリッパー真子ちゃん	¥3,900	PGA TOUR GOLF III	¥5,000
VIPER－V16	¥5,000	ピクシーガーデンー妖精伝説	¥4,500
Virtua call 2	¥4,000	マイクロソフトスペースシミュレーター	¥5,000
PERSONAー淫虐の仮面ー	¥4,500	マイホームドリーム2	¥6,500
迷走都市	¥4,000	魔法少女プリティーサミー	¥4,500
牝猫秘書室	¥3,900	ミナミの帝王	¥3,500
夢の精	¥3,600	竜機伝承	¥7,500
麗獣ーツインロードー	¥3,600	ロクス・アルバ外伝	¥3,900

この価格表は1月10日現在の買取価格です。相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞ。

パソコンソフト高額買取表　2月号

美少女ソフト	
あゆみちゃん物語 実写版	¥2,400
YES・HG－E・V・V－	¥3,500
遺作	¥3,000
EVE－bursterror－	¥3,000
イツパツJANG	¥2,000
インモラル・スタディ(各)	¥1,200
エイミーと呼ばないでっ CD	¥2,500
ACE OF SPADES	¥2,800
エスカレーション'95	¥2,400
ONLY YOU	¥3,900
GIRL	¥2,000
学園ソドム	¥2,500
カスタムメイト3	¥4,000
COMING HEART	¥3,000
機械じかけのマリアン	¥1,800
霧島診療所の午後	¥2,000
緊縛の館	¥2,500
黒の断章	¥1,800
こうかん日記第2章	¥3,800
拘束(CD)	¥2,500
ここは楽園荘2	¥2,800
琴緋ヶ丘物語	¥2,400
サイバーイリュージョン	¥2,000
櫻の社	¥2,500
SEEK	¥2,500
ジェラシー	¥2,000
シャレード	¥1,500
JACKー背徳の女神ー	¥2,000
尋問遊戯	¥2,200
スーパーエクセレント大戦 S-EX	¥3,000
Sala	¥2,400
セクスフレス	¥2,000
Cest・la・vie	¥2,400
XEDISS	¥2,500
ソーサルキングダム	¥2,500
卒業アルバム	¥2,500
禁忌/タブー	¥2,500
たまご料理(CD付)	¥2,400
ツーショットダイアリー2 1/4	¥2,000
TEEN	¥2,500
Dangel	¥3,000
DPS全部	¥2,500
同級生	¥2,500
同級生2	¥2,400
ドラゴンナイト4	¥2,400
七英雄物語 II	¥3,000
Never Land	¥3,000
VIPER－V6〜10(各)	¥1,500
VIPER－V12	¥2,000
VIPER－GTS	¥1,500
VIPER－RSシリーズ(各)	¥1,000
バニシング・ポイント	¥2,000
晴れのち胸さわぎ	¥2,500
パワースレイブ	¥3,000
ひいどろドロップス	¥3,000
桃色の姉妹	¥3,500
美乳ハンター	¥2,000
Figre	¥2,000
フェルミオン	¥3,000
BLACK BIRD	¥2,500
フリカンテイ	¥3,000
放課後は別の顔	¥2,000
麻雀幻想曲 III	¥3,000
舞夢	¥2,500
魔女狩りの夜に	¥3,000
真奈美	¥1,800
マリンルージュ	¥2,500
3つの願い	¥2,000
ミュウ	¥2,000
魅惑の調書	¥3,200
夢幻夜想曲	¥2,200
夢幻泡影	¥2,000
MOON GATE	¥2,500
ムーンライトエナジー2	¥3,000
五月倶楽部 メイクラブ	¥2,000
メッセンジャーフロムダークナイト	¥2,500
メビウスロイド	¥1,800
Memories	¥2,000
ももこちゃん for Me	¥3,000
妖獣記2	¥2,500
吉永サユリがやって来るヤァヤァヤァ	¥3,500
LEAP	¥1,500
Libido7	¥2,500
Libido7 インパクト	¥3,500
Ribbon	¥2,500
猟奇の檻	¥2,800
リリス	¥3,000
レッドゾーン クライマックス(各)	¥1,500
レッスルエンジェルスV1	¥3,000
レッスルエンジェルスV2	¥5,000
ロマンスは剣の輝き	¥2,000

PC-9801ふつう	
ああ女神さまっ	¥5,000
アマランスIV	¥3,500
アローン イン ザ ダーク2	¥4,000
維新開国	¥3,400
馬なり1ハロン劇場2	¥3,500
A列車で行こう IV	¥3,000
F-15ストライクイーグル III	¥3,500
機動戦士ガンダム マルチフルオペレーション	¥3,000
銀河英雄伝説VI EXset	¥3,500
後漢史	¥2,500
3×3EYES 吸精公主プレミアム版	¥3,200
Sim City 20000DX	¥2,500
Sim Town	¥4,000
シユヴァルツシルトEX	¥2,500
スレイヤーズ	¥3,500
大戦略 WIN	¥3,500
ダークセラフィム	¥3,000
テーマパーク CD版	¥3,500
天地無用！極楽CD-ROM	¥1,500
天地無用！日めくりカレンダー	¥1,500
天地無用！魎皇鬼	¥4,000
東京トワイライトバスターズ	¥2,500
DOOM II	¥3,500
トキオ2	¥3,400
八八艦隊物語	¥4,400
パラケルススの魔剣	¥2,500
POWER DOLLS	¥2,500
POWER DOLLS 2	¥2,500
POWER DOLLS 2 DASH	¥2,800
ブランディッシュ3 リニューアル	¥3,000
プリンセスメーカー2 for WIN	¥6,000
ファーランドストーリー	¥1,500
ファーランドストーリー(伝記〜大地)	¥2,000
ファーランドストーリーー神々の遺産ー	¥3,000
ファーランドストーリーー獣王の証ー	¥2,000
ぷよぷよ通	¥2,500
ポリスノーツ	¥4,000
無人島物語	¥3,200
無人島物語 2	¥4,500
メルティーランサー	¥3,000
メリクリウスフリティー	¥3,000
ルナティックドーン WIN95版	¥4,000
LEGAM	¥3,500
レジオナルパワーIII SP	¥4,000
ローマは一日にして成らず	¥3,000

SONY プレイステーション本体・ソフト
超高価で買い取りします
いらなくなったソフトや本体を持っている人は
すぐに送って下さい

アイ・ツーでは下のTVゲームを特に高額で買い取りしています

SEGAサターン　SONYプレイステーション
任天堂スーパーファミコン　SNKネオジオ・ネオジオCD

この他のTVゲーム商品も買い取りますので、
不要品があれば、送ってね

業界一と評判の超高価買い取りで大得しよう！

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

● 迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2〜3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。
(所要日数1〜2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事！早さは命！)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

売りたいアナタは

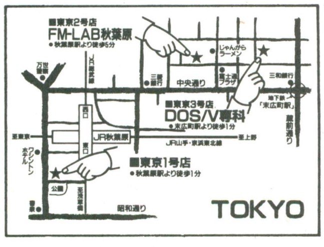
アイ・ツー東京 買取りセンター ☎03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

アイ・ツー大阪 買取りセンター ☎06-632-0012
大阪市浪速区日本橋5-6-1 桃兵ビル2F

激安中古品 全品動作保証付き
買いたいアナタは！ まずお電話下さい!!
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!!

大阪06-632-0012　東京03-3254-1214
大阪市中央区難波千日前15-18　東京都千代田区神田佐久間町1-17

通販電話03-5294-1112　03-5256-1112　FAX03-3254-1213



●アイ・ツーのお支払い方法は

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラク クレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本！商品お届け時のお支払いでOK！(実質送料・手数料が必要です)	(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。) 三和銀行・針中野(ハリナカノ)支店・普通No.1046998 (お振込み手数料¥103〜¥721はご負担願います。)	郵便局口座 00940-2-104341 (株)アイ・ツー お振込手数料¥60〜¥210はご負担願います。	〒101 東京都千代田区外神田3-8-17 (株)アイ・ツーへご送金下さい。	頭金不要！商品は今すぐお手元に！お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界超低金利！夏or冬のボーナス一括払いもOK！手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

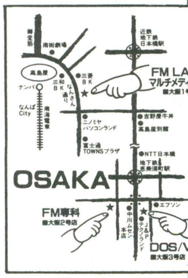
※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

各種クレジットカードもO.K！

支払 回数	1	6	10	12	15	18	24	36	48	60
顧客手数料率	2.06	3.00	4.20	4.89	6.50	7.50	10.00	14.30	18.70	24.00




パソコンランド21
パソコンエンジョイフェア
中古パソコン・周辺機器
高価下取フェア同時開催
あなたのパソコン周辺機器が最新機種にパソコンランド21全店にてパワーアップ!!
ワープロ下取りフェアーも好評開催中！
FUJITSU FMV DESKPOWER-S
NEW
CPU Pentium 100MHz RAM 8MB
HDD：850MB
VIDEO：ATI Mach64
4倍速CD-ROM
144FAXモデム
15インチCRT付属
Windows95インストール済
一太郎モデル WORDモデル OASYSモデル
FUJITSU FMV-5100D5
定価 248,000円
更にお安く 現金特価 209,000円
FUJITSU FMV DESKPOWER-C
NEW
CPU Pentium 90MHz RAM 8MB
HDD：625MB
VIDEO：ATI Mach64
4倍速CD-ROM
144FAXモデム
15インチCRT一体型
Windows95インストール済
一太郎モデル WORDモデル OASYSモデル
FUJITSU FMV-590C3
定価 228,000円
更にお安く 現金特価 189,000円
EPSON vividy TOWER
NEW
CPU Pentium 133MHz RAM 16MB
HDD：1.2GB
VIDEO：Tri064V＋
SOUND：PCM
4倍速4連装CD-ROM
FAXモデム、ソフトウェアMPEG
Windows95無償アップグレード
EPSON VM513SS17
現金特価 398,000円
NEC PC-9821 V7
NEW
CPU Pentium 75MHz RAM 8MB
HDD：850MB
4倍速CD-ROM
14インチCRT一体型
Windows95インストール済
一太郎&ロータスモデル WORD&Excelモデル
NEC PC-9821V7/C4KA
定価 218,000円
更にお安く 現金特価 158,000円
NEC PC-9821 V10
CPU Pentium 100MHz RAM 8MB
HDD：1GB
VIDEO：Trident9680
4倍速CD-ROM
15インチCRT付属
Windows95インストール済
NEC PC-9821V10/S5K
定価 265,000円
更にお安く 現金特価 198,000円
NEC PC-9821 Xa13
CPU Pentium 133MHz RAM 16MB
HDD：1.2GB
VIDEO：TRI064V＋
4倍速CD-ROM
17インチCRTセット
Windows95インストール済
※写真のCRTとは異なります。
NEC PC9821Xa13/K12 398,000円
17インチ高解像度CRT 89,800円
合計487,800円
更にお安く 現金特価 348,000円
NEC PC-9821 Na9
CPU▶Pentium90MHz
メモリ▶16MB
HDD▶810MB
CD-ROM内蔵
800×600 TFTカラー
NEC PC-9821NA9/H8
定価620,000円
現金特価 438,000円
EPSON vividy NOTE
CPU▶Pentium 75MHz
メモリ▶8MB
HDD▶810MB
4倍速CD-ROM内蔵
EPSON VN575SD
定価388,000円
Windows95インストール済
現金特価 288,000円
NEC PC-9821 Nb7
CPU▶Pentium 75MHz
メモリ▶8MB
HDD▶810MB
CD-ROM内蔵
TFTカラー
NEC PC-9821Nb7/C8
定価 448,000円
Windows95インストール済
現金特価 328,000円
取り扱いパソコンメーカー
チラシ掲載以外パソコンも豊富に取り扱い係員にお気軽にご相談ください。
日本DEC・DELL・AT&T・PC DIRECT・Olivetti・IBM・COMPAQ・HEWLETT PACKARD・Panasonic・TOSHIBA・HITACHI・CANON・SHARP・エイサー
Kodak PHOTO CD〈受付中〉
パソコンランド21全店は、Kodak PHOTO CDシステム取扱店です。
お好みのネガを、お持ち下さい。約10日間で、オリジナルPHOTO CDができ上がります。料金はネガより40コマで約5,000円です。
Kodak SAMPLER各種品揃え
著作権フリーのハイクオリティ・高画質な写真集です。ペット、花、鳥など1タイトルに約70点を収録。
通信販売お申込みのご案内
ご注文ご相談 ☎0270・21・3121
〒372 群馬県伊勢崎市八幡町60－6
お支払い方法
●銀行振込み/下記銀行口座へお振込み下さい。
群馬銀行 伊勢崎北支店
（普通） 口座番号91894
（口座名） パソコンランド21伊勢崎店
●現金書留/電話番号を明記の上ご送金下さい。
●クレジット/専用の申込み用紙をお送り致します。
※表示価格は全て消費税別です。配送料千円均一
パソコンランド21
火曜定休
前橋店 営業時間 AM11:00～PM8:00 前橋市表町1-1-4 ☎0272(21)2721
前橋南店 営業時間 AM11:00～PM8:00 前橋市天川原町8-1 寺沢ハイツ1F ☎0272(21)9621
高崎東口店 営業時間 AM10:00～PM7:00 高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273(26)5221
高崎飯塚店 営業時間 AM11:00～PM8:00 高崎市飯塚町1380 ☎0273(64)0521
伊勢崎店 営業時間 AM10:00～PM7:00 伊勢崎市八幡町60-6 ☎0270(21)3121
太田店 営業時間 AM11:00～PM8:00 太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276(45)0721
桐生店 営業時間 AM10:00～PM7:00 桐生市宮前町2-8-38 ☎0277(45)2721
足利店 営業時間 AM10:00～PM7:00 足利市伊勢町1-2-10 ☎0284(43)1621
宇都宮戸祭店 営業時間 AM10:00～PM7:00 栃木県宇都宮市上戸祭2丁目457-1 ☎0286(43)7221
宇都宮南店 営業時間 AM11:00～PM8:00 宇都宮市宮の内2丁目173-19 ☎0286(54)2821
足利南店 営業時間 AM10:00～PM7:00 足利市八幡町1-9-1 ☎0284(72)8521

全国通販　今すぐお電話を!!　年中無休　AM11:00～PM10:30

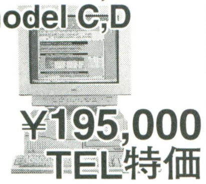
TEL 03-5689-5470

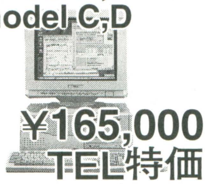
FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V10/S7K model A,B model C,D

¥195,000
TEL特価

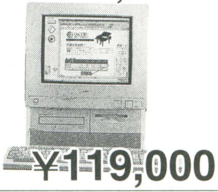
PC-9821V10/S5K model A,B model C,D

¥165,000
TEL特価

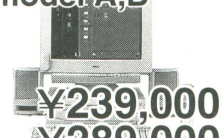
PC-9821V10/S7K model X,Z NEW

●写真のCRTは別売
¥165,000

PC-9821V7/S5K PC-9821V7/S7K model A,B

¥139,000
¥159,000

PC-9821V7/C4K model A,B

¥119,000

PC-9821Cx3/S5T PC-9821Cx3/S7M model A,B

¥239,000
¥289,000

PC-9821Xa13/K12 PC-9821Xa13/K16

●写真のCRTは別売
¥205,000
¥219,000

PC-9821Xa12/K8 PC-9821Xa12/K12

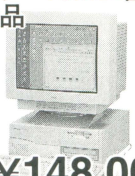
●写真のCRTは別売
¥172,000
¥204,000

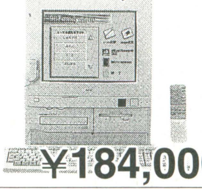
PC-9821Xa10/K8 PC-9821Xa10/K12

●写真のCRTは別売
¥139,000
¥149,000

PC-9821Xb10/J8 PC-9821V7/S5K model Z

¥ 99,800
¥ 99,800

PC-9821Xa7e/S15 メモリー16MB増設 新古品

¥148,000

PC-9821Cb3/T model A,B

¥184,000

PC-9821Na9/H8 PC-9821Na12/H8 PC-9821Na12/H10

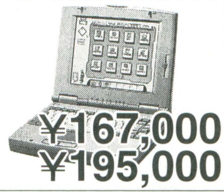
¥328,000
¥375,000
¥405,000

PC-9821Na7/H5 PC-9821Na7/H7

¥266,000
¥299,000

PC-9821Nb7/5 PC-9821Nb7/C8

¥216,000
¥265,000

PC-9821Lt2/3A PC-9821Lt2/7A

¥167,000
¥195,000

PC-9821Nd2/5 PC-9821Ne3/5

¥159,000
¥184,000

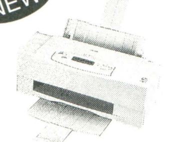
FUJITSU-FMV DESK POWER 各モデル

TEL特価

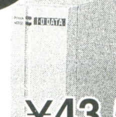
プリンター

EPSON MJ-800C

¥47,800

CANON BJC-610JW NEW

¥49,800

HDD

I/Oデータ HDS-1G/98PCI HDS-2G/98PCI NEW

¥43,500
¥81,500

MO

ICM PMO-230W-X PMO-230W-CIN NEW

¥59,800
¥65,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF8 CPD-17SF8

¥45,500
¥69,800

FAXモデム

サン電子 MS288EF

¥21,500

CPU

メーカー	商品名	特価
EPSON	vividy TOWER	TEL特価
EPSON	vividy NOTE	TEL特価
SHARP	Mebius	TEL特価
IBM	Aptiva	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-500C	¥29,500
EPSON	MJ-900C	¥63,000
EPSON	MJ-3000CU(キット付)	¥99,800
EPSON	MJ-5000C	¥124,800
EPSON	LP-1700	¥74,500
EPSON	LP-8200	¥129,000
EPSON	LP-8500	¥152,000
CANON	BJC-210J	¥23,500
CANON	BJC-400J	¥31,500
CANON	BJC-35v	¥29,000
CANON	BJ-30v	¥21,000
CANON	LBP-730	¥168,000
NEC	PC-PR101/J110R	¥23,800
NEC	PC-PR101/J180	¥33,800
NEC	PC-PR101/J400	¥58,500

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-KM153R	¥35,000
NEC	PC-TM151	¥56,500
ICM	LS-2815FN	¥32,500
ICM	LS-2617FNⅡ	¥48,500
ナナオ	FS-52F	¥74,000
ナナオ	FS-56T-S	¥113,000
三菱	RD-17GⅡ	¥95,000
三菱	RD-15G	¥43,000
iiyama	MT-8617E	¥76,000
iiyama	MF-8617E	¥65,000
iiyama	MF-8515E2	¥36,800
iiyama	MT-8617ES	¥85,000
iiyama	MF-8617ES	¥69,000

HDD

メーカー	商品名	特価
ICM	RX-540-CIN	¥27,500
ICM	RX-1000-CIN	¥36,500
メルコ	DSC-526V	¥30,800
メルコ	DSC-1024V	¥40,500
I/Oデータ	HDS-540M-L	¥23,500
I/Oデータ	HDS-1G-L	¥32,500
I/Oデータ	HDS-1G/PCI	¥57,500
I/Oデータ	HDS-2G/PCI	¥96,000
I/Oデータ	HDS-1G/DVPCI	¥43,500
I/Oデータ	HDS-2G/DVPCI	¥81,500
I/Oデータ	HDS-1GISA	¥41,000
ICM	PackNX500	¥35,000
ICM	PackNX810	¥55,000

モデム

メーカー	商品名	特価
AIWA	PV-AF288WW	¥29,800
AIWA	PV-BF288M2WW	¥23,800
サン電子	MS288AFPro	¥24,800
TDK	DF-2814BX	¥28,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WIN	¥42,800
EPSON	GT-8500WIN	¥68,800
EPSON	GT-9000WIN	¥99,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
ICM	PMO-640W-CIN	¥89,800
ICM	PMO-640W-X	¥84,800
ICM	PMO-640W-M	¥91,500
メルコ	MOS-E230NS	¥45,500
メルコ	MOS-E230N	¥51,000
ICM	CD-660S-X	¥19,500
ICM	CD-660S-CIN	¥23,800
ICM	CD-660S-JRX	¥33,500
ICM	CD-910S-X	¥30,500
ICM	CD-910S-CIN	¥36,000
ICM	CD-910S-JRX	¥44,500
メルコ	CDI6FB	¥30,500
ICM	PDR650-N	¥67,500
ICM	PDR650-NB	¥73,000

メモリー

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	NE-SIM32-H8M	¥26,500
I/Oデータ	NE-SIM32-H16M	¥51,000
I/Oデータ	NE-SIM36-H8M	¥29,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H16M	¥57,500
I/Oデータ	Cb234-8M	¥31,000
I/Oデータ	Cb234-16M	¥57,000
I/Oデータ	NE-SIMXB-4×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-8×2	¥52,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-16×2	¥101,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-4×2	¥30,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-8×2	¥58,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-16×2	¥115,000
I/Oデータ	Ld34-8M	¥33,000
I/Oデータ	Ld34-16M	¥63,000
I/Oデータ	Ld34-32M	¥123,000
I/Oデータ	Nb64-8M	¥33,000
I/Oデータ	Nb64-16M	¥63,000
I/Oデータ	Nb64-32M	¥123,000

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9821-XB10-B01	¥11,500
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821NA-C04	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C05	¥29,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。

●表示価格には消費税は含まれておりません。　●現金書留も御利用いただけます。
●振込手数料はお客様負担となります。　●送料が別途必要となります。

お振込先　三和銀行 本郷支店　普通　3822967　(有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

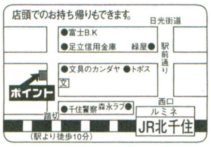
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298





※2月12日～2月15日は社員研修の為、店舗・通信販売共休業させて頂きます。

代金着払いシステム有り!即日発送O.K!! | Microsoft® Official Dealer | セット内容は変更自由です

NEC
PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K16
RD-17GⅡ
DIATONEスピーカー
FDD50枚



セット特価¥309,800
セット特価¥339,800

NEC
PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K16
マルチスキャン17"CRT



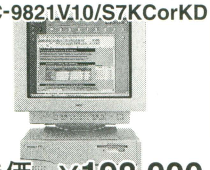
セット特価¥262,000
セット特価¥285,000

NEC
PC-9821Xa12/K8
PC-9821Xa12/K12
マルチスキャン17"CRT



セット特価¥235,000
セット特価¥255,000

NEC
PC-9821V10/S7KAorKB
PC-9821V10/S7KCorKD



特価 ¥198,000
特価 ¥249,800

NEC
PC-9821V10/S5KAorKB
PC-9821V10/S5KCorKD



特価 ¥169,800
特価 ¥216,800

NEC
PC-9821V7/S5KAorKB
PC-9821V7/S7KAorKB



特価 ¥135,000
特価 ¥165,000

NEC
PC-9821Cx3/S7MAorMB
PC-9821Cx3/S5TAorTB



特価 ¥279,800
特価 ¥234,800

NEC
PC-9821Nb7/C8
PC-9821Na12/H10



特価 ¥265,000
特価 ¥419,800

NEC
PC-9821Ne3/3
PC-9821Ne3/5



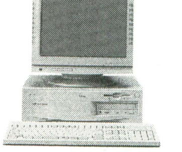
特価 ¥175,800
特価 ¥189,800

NEC
PC-9821LT2/3A
PC-9821LT2/7A



特価 ¥168,000
特価 ¥188,000

FUJITSU
FMV-DESK POWER/S



TEL特価

IBM
Aptiva

新シリーズ



TEL特価

今月のおすすめ品

NEC
PC-9821Xs/U7W
（CRTは別売）



特価 ¥57,800

NEC
PC-9821Ne3/3(E)
（エクセル インストールモデル）



特価 ¥178,000

富士ゼロックス
Laser Wind 1040W
A4レーザープリンター
解像度MAX 1200dpi相当
用紙A4～A5、ハガキ、OHP、ラベル紙

限定20台 特価 ¥39,800

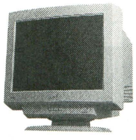
CRT

三 菱
RD-17GⅡ



TEL特価

iiyama
MT-8617E



特価¥77,500

三 菱	RD-17GX	¥84,800
	RD-15G	¥42,800
ナナオ	56T-S	¥112,800
SONY	CPD-17SF8	TEL特価
	CPD-15SF8	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥63,800
	MT-8617ES	¥83,800
NEC	KM-153R	¥34,800
	KM-174	¥108,000
	TM-151	¥56,800
ICM	LS-2617FNⅡ	¥48,800
	LS-2815FN	¥32,800

プリンター

EPSON
MJ-800C



特価 ¥48,500

キヤノン
BJC-35V



特価 ¥28,500

EPSON	MJ-1100	¥57,800
	MJ-900C	¥64,800
	MJ-500C	¥28,500
	MJ-5000C	¥122,500

EPSON	MJ-3000Cu（カラーキット付）	¥99,800
	LP-1700	¥74,500
	LP-8200	¥129,000
NEC	PC-PR1000E/W	¥64,800
	PC-PR201/65	¥69,800
	PR101/J180	¥33,800
キヤノン	BJC-210J	¥22,800
	BJC-400J	¥32,800
	BJC-610J	TEL特価
	LBP-720	¥125,000
	LBP-A309GⅡ	¥179,800
	LBP-A404F	¥73,800
	BJ-30V	¥21,800

PD·CD-ROM·MO·他

I/O DATA	CDG-PX44	¥23,800
	PMO-230-CIN	¥51,800
ICM	PDR-650N	¥68,500
	CD-660-SX	¥17,500
キャラベル	CD-620E	¥35,500
加賀電子	ICD-400PN	¥31,800
ZIP	DRIVE	¥24,700

FAXモデム

マイクロコム	V34ESⅡ-W	¥18,800
マイクロコア	MC-288XLⅡ	¥23,500
I/O DATA	DFM-288	¥21,800
TDK	DF-1414EX	¥19,800
	DF-2814B/X	¥28,800
AIWA	PV-BF288M2	¥24,500
サン電子	MF-288EF	¥21,500
	MS-288AF-PRO	¥25,800

FDD・スキャナ

αデータ	AD-F35SR	¥13,800
	AD-F51SR	¥18,800
	ASC-600N	¥27,800
SHARP	JX-250N	TEL特価
EPSON	GT-5000WP/S	¥42,500
	GT-8500WIN	¥69,500
	GT-9000WIN	¥98,800
HP	SCAN-Jet4C	¥94,800

ワープロ

SHARP
WD-M300



TEL特価

FUJITSU
LX-3500C



特価¥134,800

NEC	JX5700AC	¥15,800
	JX5500AC	¥118,000
	JX5300AC	¥98,000
富士通	LX-3100C	¥108,000
	LX-3300	¥108,000
東芝	JW-V900	¥128,000
	JW-V700	¥118,800
	JW-F300	¥78,800
	JW-98A	¥115,000
SHARP	WD-X870	TEL特価

アクセラレータ・ODP

I/O DATA	GA-908U2/PCI	¥27,800
	PK-586X4	¥22,500
NEC	PC-9821X-1302L	¥25,500
	PC-9801-118	¥16,800
インテル	PODP5V83	¥28,800
カノープス	PW-T64S	¥27,300

ソフト

ジャストシステム	プレミアムセット	¥25,800
マイクロソフト	MS-office4.3	TEL特価
	Windows95	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

※写真と商品は一部異なる場合があります。

C P U

NEC	PC-9821Xt16/R16	¥475,000
	PC-9821Xv13/R16	¥234,800
	PC-9821Xa16/R12	¥274,800
	PC-9821Xa16/R16	¥308,800
	PC-9821BX4/U2-Z	¥63,800
	PC-9821Xa12/C12	¥178,000
	PC-9821Xb10/J8	¥99,800
	PC-9821Xa10/K8	¥139,800
	PC-9821Xa10/K12	¥155,000
	PC-9821Xa12/K8	¥188,000
	PC-9821Xa12/K12	¥208,000
	PC-9821Xa13/K12	¥215,000
	PC-9821Xa13/K16	¥234,800
	PC-9821Xt13/K12	¥388,000
	PC-9821V7/C4KA・B	¥114,800
	PC-9821Cb3/TA・B	¥189,800
	PC-9821Nd2/5	¥175,000
	PC-9821Ne3	¥95,800
	PC-9821Nb7/D5	¥218,000
	PC-9821Nb7/5	¥238,000
	PC-9821Na12/H8	¥398,000
	PC-9821Na9/H8	¥358,000
	PC-9821Na7/H5	¥268,000
	PC-9821Na7/H7	¥298,000
FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
EPSON	VN-576STX	¥309,800
	VN-512STX	¥418,000
	VM-513SX	¥295,800
	VN-590STX	¥368,000
東芝	SS5755TW	¥255,800
SHARP	AV1/590CD	TEL特価
	PI-6000	TEL特価

※商品の価格は変動する場合があります!TELにてご確認下さい。

外付 HDD

ICM	RX-540CIN	¥27,800
	RX-1000CIN	¥37,500
I/O DATA	HDS-540M198-L	¥29,800
	HDS-1G198-L	¥38,800
メルコ	DSC-526N	¥27,800
	DSC-1024N	¥37,800

ノート用HDD

ICM	Pack-NX810	¥55,800
	Pack-NX500	¥36,800
I/O DATA	HDN-810N	¥44,800
メルコ	DNN-U790	¥45,800

IDE HDD

カンタム	FB-1080AT（1GB）	¥24,800
	FB-1280AT（1.2GB）	¥27,800
メルコ	DNG-831	¥26,800
加賀電子	MD540FE	¥19,800
	MD850FE	¥24,800
ICM	INTER-DR1000	¥48,800

RAM

I/O DATA	NE-SIMXA-8M×2	¥59,800
	NE-SIMXA-4M×2	¥29,800
	NE-SIMXB-8M×2	¥56,800
	NE-SIMXB-4M×2	¥28,800
	Nb64-16M	¥63,800
メルコ	EMW-P8M	¥29,800
	EMW-P16M	¥55,800
	EMW-16M	¥51,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。

メーカー・販売店様、卸しも致します! ㊎即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA | NICOS | JCB | AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊟3585676 ポイント

※カードご利用の際には手数料が若干必要となります。

※2月12日～2月15日は社員研修の為、店舗・通信販売共休業させて頂きます。

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 10K
クイズF1,1,2フイニシュ2K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K
ガンホーキ・ガンフォース各 8K
アンダーカバーコップ 25K
フック 15K

SNK
ストリートスマート 8K
名人戦(将棋) 5K
カイロスの館 6K
ネオジオ業務用
MV-1 基板(FM音源) 24K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト・ギャラクシーファイト各3K キングオブファイター94 6K,
他、格安多数あります

カプコン
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
殿様の野望Ⅱ・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 15K
戦場の狼・マッドギア 各5K
カプコンベースボール 5K
サイドアーム・虎への道 各10K
アレスの翼 20K
SF-Ⅱ ・マッスルボマー各5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ラストデュエル 15K
キャプテンコマンド 15K
USネイビー 12K
ナイツオブザラウンド 15K
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フーピー 5K
達人 5K
V-5(ボンバーロム付) 8K
ドギューン 10K

コナミ
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
パンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 30K
スーパー亀忍者 10K
ピットファイター 8K
ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
ハイパーオリンピック 15K
サーカスチャーリー 15K
新入社員とおる君 15K
出たなツインビー 12K
スーパーバスケット 5K
パロディウスだ 8K

ジャレコ
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
サイバトラー 10K
エクセリオン 5K
ロッドランド 15K
プラスアルファ 35K

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
チョップリフター 15K
ライオットシティ 5K
パンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
エイリアンストーム 6K
モンスターランド 10K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールⅡ 38K
青春スキャンダル 25K
ロボレス2001 10K
アラビアンファイト 18K
ソニックヘッヂホッグS付 18K

タイトー
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛龍の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K
スーパークイックス 8K
ヒットジアイス 3K
ニュージランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 10K
黄金の城 25K
あしたのジョー・女子バレー各3K
インセクターX 3K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 3K
スラップファイト 5K
アルバレスタ 10K
ダッシュ野郎 15K
パラメデス・フリップル 各3K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K
レイフォース 55K
スペースインベーダーDX 10K
テトリス(許諾・ジャマH) 3K

F-2 マザーボード付
プリルラ 58K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 48K
ミズバク大冒険 15K
キャメルトライ センサー付15K
忍者キッズ 6K
MJ-12・ダイノレックス各8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん.クイズHQ.クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 18K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
ハットトリック95 3K

デコ
空手道 12K
カルノフ 18K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ロボコップⅡ 25K
ウルフファング 55K
ダークシール 12K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
リバレーション 6K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K
コンバットライブス 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
テラフォース 8K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ(連珠) 5K
SF-X(すぺーすふぁいた88K

UPL
シュトラール 10K
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 15K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
リムロッキンバスケット 2K
雷牙・サンダードラゴン 各8K
ファイナルスターフォース 10K

ナムコ
パックマニア 20K
ロンパーズ 30K
ブレイザー 35K
メルヘンメイズ 35K
妖怪道中記 15K
ワールドコート 8K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
マーベルランド 28K
コズモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
リブルラブル 38K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
バラデューク 28K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 3K
ニューマンアスレティック 12K
ティンクルピット 8K
ニューラリーX 48K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン(c) 15K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 78K
ギャラクシアン(c) PⅢ 15K

新品(箱入)
四川省 Ⅱ 7K
くっすんおよよ 8K
連珠貴族 8K
プレイガールⅡ
※Ⅰのロムキット 付 5K
スーパー華パラダイス
※JAMMAコネでもOK 5K

ユニバーサル
Mr.Do!(雪だるま) 25K
Mr.Do!vsユニコーン25k
ジャンピングジャツク 38k
コスミックアベンジャー 68k

その他
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ボラックス 3K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 3K
ブレイゾン・オーマイガー 各3K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 18K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーバード(c) 18K
ファニーマウス 10K
五月陣戦 10K
カウンターラン 8K
豪血寺一族 8K
レッド UFO 25K
アグレス 5K
ストリーキング 38K
スパイナルブレイカーズ 3K

一珍品・逸品一
シルバーランド 48K
ベラちゃん 38K
パーティ 25K
キャプテンスタントマン38K
ボレンチ 38K
Qバート (c)? 38K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大霊界,大予言,ねるとん紳士録団, 各1K 早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精,スーパーリアルP2,各2K
トリプルウォーズ,麻雀コミック劇場,クラブ90,クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各3K スーチーパイ 8K,
スーパー〇禁版 15K,
Sリアル Ⅲ 15K,Sリアル Ⅳ 15K, Sリアル Ⅴ 25K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)EXT,ロム付			38K
アフターバーナー Ⅱ	セガ	(a)	15K
ギャラクシーフォースⅡ		(a)	28K〇
サンダーブレード	セガ	(a)	18K
G-LOC	セガ		28K
ウェック ルマン	コナミ	(a)	12K
エンフォース	タイトー		10K
W.G.P.	タイトー		8K
アウトラン	セガ	(a)	28K
スターブレード	ナムコ		48K〇
ソルバルウ	ナムコ		48K〇
ラッド モビール	セガ		28K
アクアジャツク	タイトー		10K
ギャラクティックストーム			68K〇
ナイトストライカー	タイトー		68K〇
スーパーモナコGP	セガ	(a)	15K
スーパーハングオン	セガ	(a)	28K〇
ダライアスⅡ(2画面)	タイトー		15K
ウォーリァブレード(〃)	タイトー		10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO

SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー



新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ 仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

新コンバーターXRGB-1登場！

プレイステーションやスーパーファミコン，ネオ・ジオなどゲーム機の映像信号を変換して，パソコン用のRGBディスプレイで見られるようにする，アップ・スキャンコンバーター「XRGB-1」が電波新聞社から発売されます。

パソコン用ディスプレイは，家庭用テレビに比べ，色のにじみやブレのない鮮明な画像を映し出すことができます。しかし，その多くは映像信号のちがいなどからゲーム機の映像を映すことはできませんでした。

XRGB-1を使用することにより，これまで家庭用のテレビで見ていたゲーム機の画面を，PC-9821シリーズやDOS/Vパソコン用のRGBディスプレイ(水平同期周波数31kHzまたは15kHz)で見られるようになります。

XRGB-1の入力端子には，ビデオ端子，S端子，21ピンRGB端子があり，ゲーム機以外にも，ビデオデッキ，レーザーディスクなどのビデオ機器，業務用ゲーム基板の映像信号も変換してパソコン用ディスプレイで見ることが可能です。

また，パソコンを接続する端子も装備されていますので，ゲーム機やビデオ機器とパソコンとで１台のディスプレイを共有することができます（切り替えて使います)。

価格は26,800円（税別）です。



■問い合わせ先
販売について：電波新聞社 販売部 TEL 03-3445-8201
製品内容について：マイコンソフト㈱ TEL 06-203-2827

地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

※2/11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

超特価セール開催中!(3/8迄)代金引換え配送にて即、出荷OK!下取・買取大歓迎

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10:00〜PM8:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は1/10日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回(夏・冬)払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341) 普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番820) 普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162) 普通口座 2870068
郵便局(郵便振替口座) 00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、㈱日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

〔現金書留の送金先〕
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル7階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

今月の㊢お奨め商品

ナムコ(業務用ゲーム筐体) コンソレット18



限定3台

- 18″CRT付だからコントロールBOXよりお特??
- JAMM仕様でもちろんステレオ対応
- 3ボタンコンパネ
- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適

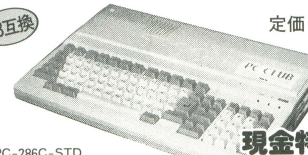
税別特価 ¥36,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,762	¥3,500

クレジット表は、消費税込の価格です

中古販売価格の一例(1/10現在) その他周辺機器も超特価

エプソン PC-286C-STD



98互換 定価¥198,000 89%引

★PC-286C-STD
- PC-9801用の豊富なソフトが動作可能
- キーボード一体型のコンパクトボディ

現金特価 ¥19,800

エプソン PC-286LS-STD

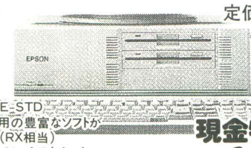


98互換 定価¥478,000 94%引

★PC-286LS-STD
- 98ゲームがプ㊎ステーション並みのお値段でプレイできる。
- 液晶ディスプレイ付だからモニターも不要。さらにCRT端子があるからディスプレイも接続できる。

現金特価 ¥24,800

エプソン PC-286VE-STD

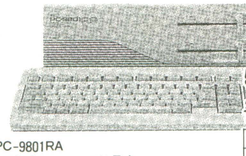


98互換 定価¥298,000 96%引

★PC-286VE-STD
- PC-9801用の豊富なソフトが動作可能(RX相当)
- ディスプレイセットでもナント¥30,000円でOK

現金特価 ¥9,000より

NEC PC-9801RA



★PC-9801RA
- コストパフォーマンスは最高ベストセラー98

特価 ¥26,800より

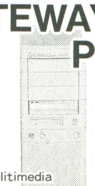
回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,398	¥4,800

クレジット表は、消費税込の価格です

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC9821Nf340W(P.75MHz、640×400/480対応)	690,000	189,000
NEC PC9821Ne(i486SX33、カラー液晶640×400/480)	588,000	138,000
NEC PC9821Nd(i486SX33、カラー液晶640×400/480)	348,000	118,000
NEC PC9801NX/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	438,000	76,800より
NEC PC9801NA/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	498,000	69,800より
NEC PC9801NC(98Noteカラー)386SX/20MHz	598,000	58,800より
NEC PC9801NS/A(98Note NS/A)486SX/33MHz	248,000	54,800より
NEC PC9801NA(98Note NA)486SX/20MHz	348,000	52,800より
NEC PC9801NS/R(98Note NS/R)486SX/16MHz	288,000	48,800より
NEC PC9801NS/T(98Note NS/T)386SX/20MHz	288,000	36,800より
NEC PC9801NS/E(98Note NS/E)386SX/16MHz	278,000	32,800より
NEC PC9801NS(98Note NS)386SX/12MHz	298,000	26,800より
NEC PC9801N(98Note)	248,000	19,800より
NEC PC9801LS2(プラズマディスプレイ搭載ラップトップ)	628,000	32,800より
NEC PC9801LX2	448,000	19,800より
NEC PC9821Cx/S2(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	415,000	89,800より
NEC PC9821Cb/2D(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	340,000	79,800より
NEC PC9821Cs/S2(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	428,000	74,000より
NEC PC9821Ce/S1(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	378,000	62,000より
NEC PC9821-S1(CRT、CD-ROMセット)	318,000	46,000より
NEC PC9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	328,000	42,800より
NEC PC9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000	39,800より
NEC PC9801FA2(i486SX/16MHz)	458,000	34,800より
NEC PC9801DA2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	448,000	29,800より
NEC PC9801RA21(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	498,000	27,800より
NEC PC9801RA2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	498,000	26,800より
NEC PC9801FS2(32ビット)	348,000	29,800より
NEC PC9801FX2(32ビット)	278,000	22,800より
NEC PC9801DS2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	358,000	20,800より
NEC PC9801RS21(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	398,000	19,800より
NEC PC9801DX2(HDDモデル+¥5,000)	318,000	15,800より
NEC PC9801RX21(HDDモデル+¥5,000)	338,000	13,800より
NEC PC9801RX2(HDDモデル+¥3,000)	398,000	12,800より
NEC PC9801VX21(HDDモデル+¥3,000)	433,000	11,000より
NEC PC9801VX2(HDDモデル+¥3,000)	433,000	9,800より
NEC PC9801VM11	328,000	8,800より
NEC PC9801VM21(HDDモデル+¥3,000)	390,000	8,300より
NEC PC9801VM2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	415,000	7,800より
NEC PC9801UX21(FM音源搭載)	348,000	22,000より
NEC PC9801UV11(FM音源搭載)	218,000	20,000より
NEC PC9801U2	298,000	4,800
NEC PC98DO	298,000	26,000
NEC PC98DO+	278,000	30,000
NEC その他PC-98/8801シリーズ	—	超特価
エプソン PC-486HX2(486DX2/66MHz)	398,000	36,800より
エプソン PC-486GR Super5(486DX2/50MHz)	468,000	32,800より
エプソン PC-486P(486SX/25MHz)	278,000	32,800より
エプソン PC-386G(386/33MHz)	750,000	24,800より
エプソン PC-386S(386/25MHz)	498,000	21,800より
エプソン PC-386GS(386/20MHz)	398,000	19,800より
エプソン PC-386GE(386SX/16MHz)	298,000	14,800より
エプソン PC-286V-STD(286/10MHz)	298,000	8,800より
エプソン PC-286VJ-STD(286/16MHz)	228,000	9,800より
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)(286/10MHz)	168,000	19,800より
エプソン PC-286LS(286/12MHz)	478,000	27,800
エプソン PC-386NAR(386SX/25MHz)	288,000	36,800
エプソン その他エプソンPCシリーズ	—	超特価
富士通 FMV-DESKPOWER-C FMV46CES3	228,000	89,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	22,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	23,800
富士通 FM-TOWNSモデル40H(40メガHD内蔵)本体	473,000	25,800
富士通 FM-TOWNSII CX20本体	333,000	27,800
富士通 FM-TOWNSII HR20本体	328,000	39,800
富士通 FM-TOWNSII UX20(CRT一体型)本体	288,000	39,800
富士通 FM-TOWNSII UG20(CRT一体型)本体	268,000	45,800
富士通 FM-TOWNSII UR20(CRT一体型)本体	288,000	59,800
富士通 FM-TOWNSII fresh(CRTセット)	368,000	64,800
富士通 その他FM-TOWNS/FMV各種	—	超特価
富士通 FM-TOWNS MARTY	98,000	35,800
富士通 FMR-50HD	—	23,800
Apple Quadra840AV	—	168,000
Apple Quadra610(13″CRTセット)	—	84,800
シャープ CZ-652C(X68000PROII)	—	36,800より
MSXシリーズ 各種		
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	11,800
パナソニック FS-A1ST(MSX turboR)	87,800	特価
SONY HB-F1II(MSX2)	29,800	9,800
SONY HBD-F1(MSX用FDD)	—	特価
各社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR 多数	—	3,000より
その他の周辺機器		
エプソン MJ-700V2C(カラーインクジェットプリンタ)	99,800	36,800より
各種 MIDI音源	—	特価
任天堂 スーパーファミコン	25,000	7,800より
シャープ PA-9550(電子手帳)	59,800	9,800
シャープ ザウルス(PI-5000FX)	98,000	36,000
NEC PC-RG121(インテリジェントレジスター)	—	42,800

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。お気軽にお申し付けください。

GATEWAY2000 P5-90 Mulitimedia



★P5-90Mulitimedia
拡張性に優れたフルタワーDOS/V
中古ならではの超特価

TEL特価

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,631	¥8,500

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FMV-47NLSS2



定価¥378,000 60%引

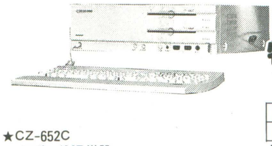
★FMV-47NLSS2
- i486DX4/75MHz
- 人気のDOS/Vノート

特価 ¥148,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,871	¥14,100

クレジット表は、消費税込の価格です

SHARP X68000PRO



定価¥398,000 89%引

★CZ-652C
- メモリー1MB増設

特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,908	¥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-TV354



定価¥110,000 69%引

★PC-TV354
- 15K、24K自動切り替え
- アナログ(15/21)ビデオ端子装備
- PC98やMSXに対応

特価 ¥32,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,569	¥3,100

クレジット表は、消費税込の価格です

中古在庫数日本一!安心のアフターサービス

㈱日本マイコン流通センター 振込口座
大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
あさひ銀行 渋谷支店 普通 451454
住友銀行 渋谷東口支店 普通 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 普通 2870068
郵便振替口座 00160-0-168261

銀行、郵便局ともに口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。郵便振替は、お近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

業界最長 中古パソコン 永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界初 ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証
(当社でお求めの品はいつでも買取りします。)

高価下取
(お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです!)

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

中古パソコン 月々¥3,000より
商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます
下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき!」 なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1)総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2)保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

こ〜んなにあってビックリ!!（1/18現在在庫一覧）

価格はお電話にてお問合せ下さい

CPU

Apple	MacQuadra840AV
松下	CV−M353FD
シャープ	CZ−601C−BK
シャープ	CZ−613C−BK
シャープ	CZ−652C−GY
シャープ	CZ−653C−BK
富士通	FM−TOWNS MARTY
富士通	FM−TOWNS SH2
富士通	FM−TOWNS1S
富士通	FM−TOWNS2
富士通	FM−TOWNS20F
富士通	FM−TOWNS2F
富士通	FM−TOWNS2F
富士通	FM−TOWNSIICX20
富士通	FM−TOWNSIIFreshESJ1
富士通	FM−TOWNSIIFreshJ
富士通	FM−TOWNSIIHG20
富士通	FM−TOWNSIIHR20
富士通	FM−TOWNSIIME20
富士通	FM−TOWNSIIUX20
富士通	FMV−466DE1SP相当
富士通	FMV−475Na／S340
富士通	FMV5DC4
富士通	FMV5DH6
富士通	FMV5DS6
富士通	FMV5DSX4
アップル	MAC Quadra610
キャノン	NAVI
エプソン	PC−286LE−H20
エプソン	PC−286LE−H40
エプソン	PC−286LS−H20
エプソン	PC−286VE−STD
エプソン	PC−286VG−STD
エプソン	PC−386−STD
エプソン	PC−386GE2
エプソン	PC−386LS−H40
エプソン	PC−386NoteA
エプソン	PC−486NAS2
NEC	PC−8801MC2
NEC	PC−9801BX2／U2
NEC	PC−9801BX3／U2
NEC	PC−9801DA／U5
NEC	PC−9801DS2
NEC	PC−9801DX2
NEC	PC−9801ES5
NEC	PC−9801EX2
NEC	PC−9801FA／U7
NEC	PC−9801LX2
NEC	PC−9801LX5
NEC	PC−9801NS／E40
NEC	PC−9801NS／R
NEC	PC−9801RA2
NEC	PC−9801RA21
NEC	PC−9801RA5
NEC	PC−9801RA51
NEC	PC−9801RS2
NEC	PC−9801RS21
NEC	PC−9801RS51
NEC	PC−9801RX2
NEC	PC−9801RX21
NEC	PC−9801RX4
NEC	PC−9801RX51
NEC	PC−9801UR
NEC	PC−9801UV11
NEC	PC−9801VM11
NEC	PC−9821／S1
NEC	PC−9821Ae／U2
NEC	PC−9821BP／U8W
NEC	PC−9821BA／U2
NEC	PC−9821BA2／U7
NEC	PC−9821NE3／3
NEC	PC−9821XP／C8W
NEC	PC−9821Xa9／C8
NEC	PC−9821Xe／U7W
NEC	PC−98DO
NEC	PC−98RLモデル5
NEC	PC−98XL4
IBM	PS／V Visition2408NTB
松下	FS−A1

CRT

シャープ	14M−522C
DENON	BD−410
三洋	CMT−147H
三洋	CMT−A14U2S
三洋電機	CMT−B14H2
エプソン	CR−4000
シャープ	CU−14AD
シャープ	CU−14TV
サムソン	CVC−4681
シャープ	CZ−601D−BK
シャープ	CZ−603D−BK
シャープ	CZ−603D−GY
シャープ	CZ−608D−H
富士通	DM−1501FG
富士通	FM30−651
富士通	FMDPC646
富士通	FMT−DP533
富士通	FMT−DP535
富士通	FMT−DP5351
富士通	FMT−DP536
富士通	FMT−DP8311
東映	FTC−12GTU−H
ビクター	GD−V140
SONY	KX−20HF3
	LCD−25
ICM	LS−2617FNII
アップル	MAC カラーディスプレイ13インチ
富士通	MB−27343
飯山電機	MF−5015
アイデクソン	MF−8615A
TAXAN	MULTIVISIO171
NEC	N5913L
NEC	N5913U
NEC	N5923
NEC	N5924
NEC	N5924U
NEC	N5925U
NEC	N59813U
NEC	PC−KD1421
NEC	PC−KD1511
NEC	PC−KD551K
NEC	PC−KD852
NEC	PC−KD853
NEC	PC−KD853N
NEC	PC−KD854
NEC	PC−KD854N
NEC	PC−KD863S
NEC	PC−KD881
NEC	PC−KD882
NEC	PC−TV352
NEC	PC−TV353
富士通	TOWNSIIFreshES用CRT
三菱	XC−1498C
三菱	XC−1498CII

FDD・CD-ROM・HDD

アイワ	ACD−300
NEC	CD−ROM2
NEC	PC−CD180
コンピューター リサーチ	CRC−FD3.5WH
コンピューター リサーチ	CRC−FD5SS
コンピューター リサーチ	CRC−FD5WS
TEAC	FD−31W
富士通	FMT−FD302
ポップ通商	KMF−35F
NEC	PC−FD312
αデータ	AD−S340A
キャラベル	AV−125NR
緑電子	CG−EA160MB
メルコ	DNF−515J
エレコム	EHB−120AV
エレコム	EHB−240A
エレコム	EN−200A
JEF	GF−540
アキュレート	HDD−1.08G（F）
アキュレート	HDD−1.2G F
日本アルトス	INNER−240MA
ICM	INTER−120
ICM	INTER−500A
ICM	INTER340AN
ロジテック	LHD−FM120K
	N98−240M
ICM	NR−120
NEC	PC−9821A−E05
NEC	PC−HF103R
TEAC	PH−520A
ICM	RX−1000−CIN
ICM	RX−540−CIN
日本テクサ	TR−420A
ITEC	TX−130B
緑電子	V2−340
コニック	VIP−FA120R
日本アルトス	MO4230D

PRNTER／OPTION

エプソン	AP−400V2
エプソン	AP−550PC
エプソン	AP−850PC
NEC	AP−900PC
エプソン	AP−900PC
キャノン	BJ−130J
シャープ	CZ−8PC2
シャープ	CZ−8PC4−GY
シャープ	CZ−8PC5
シャープ	CZ−8PD2R
富士通	FMPR−204B
富士通	FMPR−302G2
富士通	FMXY−133
松下	FS−PA1
松下	FW−PU1B
エプソン	HG−3000
横河	HP DeskJet300J(C2613A)
YHP	HP−DeskJet505J
スター	JR−200CL
ブラザー	M−1024F
富士通	MB27410
エプソン	MJ−450
エプソン	MJ−700V2C
シャープ	MZ−1P07
シャープ	MZ−1P17
NEC	N5154−29
NEC	NM−4150
NEC	NM−9700
横河電機	NP−500
東芝	PA7281
NEC	PC−PR101／J110R
NEC	PC−PR101／T67
NEC	PC−PR101／TN103R
NEC	PC−PR101F
NEC	PC−PR101T
NEC	PC−PR201／60A
NEC	PC−PR201F
NEC	PC−PR406LP2
東芝	PR−48E
リコー	SM−20
スター	TR−24
エプソン	VP−135
エプソン	AP1000CSF
富士通	F6163SF2
グラフテック	FD0001
富士通	FMJP−101CG
富士通	FMPR−201R1
松下	FW−HFU1
キャノン	JA−PCROM−EX
キャノン	JB−PCROM−EXII
	KJ−60
関西	KSW−CX4
NEC	N5233−86
NEC	PC−8821−03
NEC	PC−PR101／T165−41
NEC	PC−PR101G−03
NEC	PC−PR101TL−15
NEC	PC−PR150H−04
NEC	PC−PR201B−03
NEC	PC−PR201GS−03
NEC	PC−PR201T−15
NEC	PC−PR201V−08
NEC	PC−PR406LP−02
キャノン	PCA−AX
	PF−50
富士通アイソ	PR−403T カラーユニット
日本REM	PR−B4CSF
エプソン	PRFC3
	PWS5292A
ブラザー	SF−20
エプソン	VP−1700CSFB
エプソン	VP−500TU
エプソン	VP−800PTU
エプソン	VP135EXCSF

RAM

コンピューター リサーチ	1MB SIMMメモリー
メルコ	DPF−10M
I／Oデータ	DV−SIM36−4M
メルコ	EAB−8000
メルコ	ECS−4000S
メルコ	EDA−8000S
メルコ	EFA−4000
メルコ	EFB−4M
メルコ	EMJ−4000S
メルコ	ENA−4000
メルコ	ENP−16M
メルコ	ENX−4000T
エプソン	EP−286BOOK−4MB
I／Oデータ	EP−NTB−8MS
I／Oデータ	EP−SIMAU−4M
I／Oデータ	EP−SimMAU−16M
メルコ	ESA−16M
メルコ	EXA−16M
I／Oデータ	FA34−10M
I／Oデータ	FS34−4M
富士通OA	HM−Y16TA−U
沖	IF80327
東芝	JWM2098A
I／Oデータ	ML34−2M
I／Oデータ	MU34−8M
I／Oデータ	NX34−4M
NEC	PC−9801RA2用内蔵3MBメモリー
NEC	PC−9821A−B01
NEC	PC−9821A−B02
NEC	PC−9821A−B02L
NEC	PC34R−1M
I／Oデータ	PIO−31SS
I／Oデータ	PIO−31SS−4M
I／Oデータ	PIO−9234G−8MF
I／Oデータ	PIO−CS134−4M
I／Oデータ	PIO−DA134−8M相当

その他

インテル	A80387−16
シャープ	CZ6BP1
インテル	DX4ODP100
富士通	FMT−3622A
メルコ	HDL−20W
メルコ	HNS−25T
インテル	I486DX2／66
アーバンコーポレーション	ODBT−486Z
NEC	PC−9801−65
NEC	PC−9801NX／C−01
NEC	PC−98RL−03
Intle	SXODP50
アセットコア	Viper486
NEC	SPEAX−10
東京ニーズ	MF−101
富士通	FMT−461
I／Oデータ	GA−1024W
I／Oデータ	GA−98NBI／C
住友金属	MGA98−W3
NEC	PC−9801−U09
NEC	PC−9821B3−E02
メルコ	WAB−S
メルコ	WSP−L
ALTECH SYSTEMS	MAC MIDI FACE LX
エプソン	GT65RSPRB
日本テクサ	HA−55BS4
アキュレート	IF−98A
メルコ	IFN−92S
コニック	MIB−248C
マイクロマウス	MMT−348
NEC	PC−9801−03
NEC	PC−9801−36
NEC	PC−9801−87
NEC	PC−9821C2−E02
I／Oデータ	PCSC−98
八戸ファーム	PRINT−BOY(PB−01T)
I／Oデータ	SC−98
カノープス	Super CVI(CIM-1104)
ヤマハ	CBX−K3
ローランド	MT−32
ヤマハ	TG−100
アップル	ApplekeyboardII
富士通	FMT−KB101A
富士通	FMT−KB105
富士通	FMT−KB107
富士通	FMT−KB206
富士通	FMT−KB501
エプソン	PCLTP2
エレコム	PKB−TOWNS10
エレコム	PKB−X68
エレコム	PKB486NAU
エプソン	#8231
エレコム	AD−P2CR
エレコム	CAC−NSL(DSUB15P-MINI9P)
ティアック	CL−21
エレコム	CMA−SS10
エレコム	CMC−H98
富士通	FMT−726
富士通	FMV−CBL821
キャノン	IFC−9800／15
三菱	JC−2515MA2
三菱	JC−915
三菱	JC99
東芝	JWX2099A
オムロン	MD−FPC−T
NEC	PC−9801LV−15
NEC	PC−98DO／P−11
NEC	PC−CA202
エプソン	PCCRC
NEC	PCエンジンCD−ROM2
ハドソン	天の声2
HAL	HGS−10
オムロン	HS−20G2
シャープ	JX−40
NEC	PC−IN503H
オーディオテクニカ	AT−SP19CD
エニックス	DC−690
	WSP−1108
JUSTY	サウンドメイト4
エレコム	AD−98TV
八戸ファーム	CRTA−03E
シャープ	CZ−6ST1B
エレコム	EN−98BOX
R&D	FDA−36
富士通	FMT−602
富士通	FMVC−402
エプソン	GT30VGPIB
エプソン	GT40SPIF
東芝	J31BCSS1
サンケン エレクトリック	MPS−500JH
佐鳥電機	ST0020−5N
電波新聞社	XPC−1V
横河	プリンタパーソナリティカートリッジ
富士通	FMT−412A
富士通	FMT−416
富士通	FMT−418
富士通	FMT−452
I／Oデータ	GI−98
NEC	PC−9801−01
NEC	PC−9801−90
キャラベル	PC98M17
日本テクサ	PRO−DUCER
関西電機	TVW−N98
C.テクニカ	VCC−98／V
富士通	FMT−TB111
HAL研究所	HTB−10
東京ニーズ	MK−MOUSE3
富士通	OAMO−221
エプソン	PCMS2M
電波新聞社	XE−1AP
ブラザー	CD−1000
NEC	DATAX LSI1200
富士通	FMM−CM301
東芝	JWT2094B
NEC	PC−9865
松下	FW−U1C100
東芝	JW−06P
NEC	PWP−PEN2
松下	FW−HFP1
松下	FW−HFU1
オーディオテクニカ	FMC−98
富士通	FMV−FH707
八戸ファーム	FMステーションII
NEC	PC−9801−118
NEC	PC−9801−86
αデータ	SS−10
クリエイティブ メディア	Sound BLASTER−16
富士通	FMT−602
C.テクニカ	SLT−3
ロゼンスター	SW−195
シャープ	PI−5000FX
カシオ	RX−10
	DB−80L

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

※2／11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC Nicos ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
（但し、1品5万円以上）

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

中古品代金引換配送もOK！

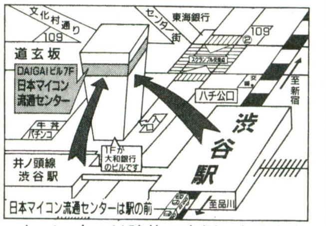
店内の品全て売ります

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00〜PM8:00

通信販売申込専用 フリーダイヤル **0120−01−7773**［お問合わせは御遠慮下さい。］

かかり難い場合やお問合わせは 03(3463)4455／福岡受付 092(751)3901

大阪受付 06(364)1258／仙台受付 022(261)0929



日本マイコン流通センター ※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

渋谷駅前パソコンSHOP 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔第一勧業銀行 渋谷支店㊢2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊢451454〕

郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

まだまだ在庫は少ないけれど、ガンバリますので宜しくお願い致します。

※2／11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

通信販売の実績で、分割払い、代金引換、

業務用ビデオゲーム基板
高価買取・下取



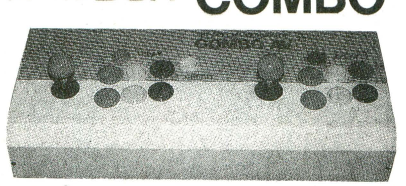
中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り期間中!!

とにかく在庫が足りません！

どんどん買取ります

コントロールBOX COMBO AV



- Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……… ¥30,000
- Rタイプ（RGB15/21）……………… ¥28,000
- VRタイプ（上記両方対応）………… ¥33,000

スキャンコンバータ
電波新聞社 XRGB-1

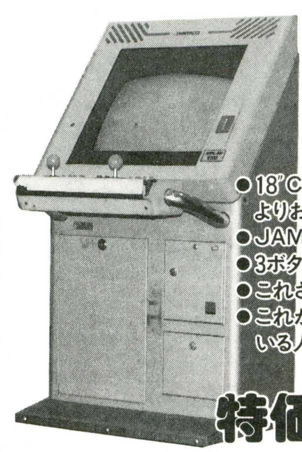
定価￥26,800



- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン（15KHz／31KHz）に
- SFC、プレステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

特価 ¥22,800

ナムコ（業務用ゲーム筐体）コンソレット18



- 18″CRT付だからコントロールBOXよりお特??
- JAMM仕様でもちろんステレオ対応
- 3ボタンコンパネ
- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適

特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,908	￥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

4 ゲーム基板のページ

買い取り、下取り、クレジットカードetc、何でもあり!

メーカー名	商品名	特価(円)
MVS	２０２０年スーパーベースボール	2,800
MVS	ASOII	4,500
MVS	みなさんのおかげさまです	4,800
MVS	オペレーションラグナロク	10,000
MVS	キングオブモンスターズ	1,500
MVS	キングオブモンスターズ２	1,500
MVS	ギャラクシーファイト	4,000
MVS	クイズ大捜査線	1,800
MVS	クイズ迷探偵ネオ＆ジオ	1,800
MVS	サイバーリップ	4,000
MVS	サッカーブロール	1,400
MVS	サムライスピリッツ	2,400
MVS	サムライスピリット斬紅朗無双剣	98,000
MVS	ザ・キング・オブ・ファイターズ’９４	10,000
MVS	ザ・キング・オブ・ファイターズ’９５	50,000
MVS	ザ・スーパースパイ	2,800
MVS	ジョイジョイキッド	4,300
MVS	ソニックウイングス３	45,000
MVS	ニンジャコンバット	2,500
MVS	バーニングファイト	2,600
MVS	パズルボブル	22,000
MVS	ビューポイント	12,000
MVS	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,800
MVS	ファイヤースープレックス	880
MVS	フットボールフレンジー	1,800
MVS	フライングパワーディスク	8,000
MVS	ベースボールスターズ	1,400
MVS	ベースボールスターズ２	1,400
MVS	マジシャンロード	6,600
MVS	ミラクルアドベンチャー	8,000
MVS	ライディングヒーロー	3,800
MVS	ラストリゾート	7,000
MVS	リーグボーリング	6,800
MVS	ワールドヒーローズ	1,200
MVS	ワールドヒーローズ２	1,500
MVS	ワールドヒーローズJET	2,000
MVS	餓狼伝説	
MVS	餓狼伝説２	1,300
MVS	餓狼伝説スペシャル	1,800
MVS	真サムライスピリッツ	3,800
MVS	雀神殿説	14,000
MVS	戦国伝承２	1,800
MVS	痛快GAN　GAN行進曲	7,000
MVS	得点王	2,600
MVS	風雲黙示録	7,000
MVS	麻雀狂列伝	4,500
MVS	龍虎の拳	1,300
MVS	龍虎の拳２	1,700
SEGA	G−LOC	38,000
SEGA	ごんべえのあいむそーりー	25,000
SEGA	アウトラン	32,000
SEGA	アフターバーナーII	15,000
SEGA	ギャラクシーフォースII	28,000
SEGA	クラックダウン	10,000
SEGA	クラッチヒーター	5,000
SEGA	ゲイングランド	88,000
SEGA	サンダーブレード	18,000
SEGA	ザクソン	21,000
SEGA	スーパーモナコGP	15,000
SEGA	スクランブルスピリッツ	8,000
SEGA	スペースハリアー	98,000
SEGA	ダークエッジ	28,000
SEGA	ドラゴンボールZ II	28,000
SEGA	バーチャ ファイター２	400,000
SEGA	バーニングライバル	35,000
SEGA	バンクパニック	20,000
SEGA	ファイティングバイパーズ	550,000
SEGA	ペンゴ	23,000
SEGA	ポトポト	3,000
SEGA	ロボレス２００１	15,000
SEGA	登龍門	5,000
SEGA	忍者プリンセス	25,000
SNK	MV−I	24,000
SNK	サイコソルジャー	120,000
TDS	ブラックホール	25,000
UPL	アクロバットミッション	3,000

メーカー名	商品名	特価(円)
UPL	鋼鉄要塞シュトラール	10,000
アイレム	ぐっすんおよよ	10,000
アイレム	アンダーカバーコップス	30,000
アイレム	イメージファイト	10,000
アイレム	ジオストーム	38,000
アイレム	スパルタンX	8,000
アイレム	スペランカ	15,000
アイレム	ムーンパトロール	19,000
アイレム	海底大戦争	30,000
アイレム	四川省II	8,000
アトラス	豪血寺外伝	78,000
ウコー	レッドUFO	25,000
カネコ	ギャルズパニックII	25,000
カネコ	グレート1000マイルズラリー	23,000
カネコ	大江戸ファイト	15,000
カプコン	U．S．ネイビー	15,000
カプコン	X−MEN	18,000
カプコン	X−MEN	40,000
カプコン	アルティミットエコロジー	120,000
カプコン	ウィロー	65,000
カプコン	エグゼドエグゼス	32,000
カプコン	エリア８８	58,000
カプコン	キャディラックス	25,000
カプコン	キャプテンコマンドー	18,000
カプコン	サイドアームズ	8,000
カプコン	サイバーボッツ	65,000
カプコン	ザ・キングオブドラゴン	13,000
カプコン	スーパーストリートファイターII X	28,000
カプコン	スーパーマッスルボマー	28,000
カプコン	ストライダー飛竜	40,000
カプコン	ストリートファイターZERO	65,000
カプコン	ストリートファイターZERO	55,000
カプコン	ストリートファイターザ・ムービー	50,000
カプコン	ダンジョン＆ドラゴンズ	58,000
カプコン	チキチキボーイズ	35,000
カプコン	ナイツオブザラウンド	11,000
カプコン	ニモ	150,000
カプコン	バース	22,000
カプコン	バンパイア	26,000
カプコン	バンパイアハンター	38,000
カプコン	バンパイアハンター	52,000
カプコン	パニッシャー	24,000
カプコン	パワードギア	48,000
カプコン	マーヴル・スーパーヒーローズ	139,000
カプコン	マーヴル・スーパーヒーローズ	88,000
カプコン	マジックソード	10,000
カプコン	ラストデュエル	10,000
カプコン	ロックマン・ザ・パワーバトル	88,000
カプコン	戦場の狼II	18,000
カプコン	大魔界村	35,000
カプコン	天地を食らう	25,000
カプコン	天地を食らうII	10,000
カプコン	闘いの挽歌	40,000
コナミ	T．M．N．T	12,000
コナミ	WEC．ル．マン２４	12,000
コナミ	X−MEN	25,000
コナミ	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	188,000
コナミ	エイリアンズ	35,000
コナミ	エスケープキッズ	18,000
コナミ	ガイアポリス	20,000
コナミ	グラディウスII	35,000
コナミ	サーカスチャーリー	17,000
コナミ	ジャイラス	25,000
コナミ	スクランブル	14,000
コナミ	ストラテージX	25,000
コナミ	ツインビーヤッホー	30,000
コナミ	ハイパーオリンピック	10,000
コナミ	パロディウスだ！	8,000
コナミ	ピットファイター	8,000
コナミ	プレミアムサッカー	4,000
コナミ	極上パロディウス	25,000
コナミ	出たな！ツインビー	13,000
コナミ	小林寺への道	8,000
サンソフト	おいしいパズルはいりません	5,000
サンソフト	上海III	35,000
ジャレコ	P−47ACES	7,000

メーカー名	商品名	特価(円)
ジャレコ	ぶたさん	40,000
ジャレコ	アイドル雀士スーチーパイ	8,000
ジャレコ	アイドル雀士スーチーパイII	5,000
ジャレコ	銀河任侠伝	25,000
セイブ開発	バイパーフェイズワンNEWバージョン	50,000
セイブ開発	雷電	18,000
セタ	スーパーリアル麻雀PVI	15,000
セタ	スーパーリアル麻雀PV	28,000
タイトー	あっかんべえだあ	30,000
タイトー	ウォーリアブレード	12,000
タイトー	エレベーターアクションリターンズ	120,000
タイトー	エレベーターアクションリターンズ	30,000
タイトー	ガンフロンティア	40,000
タイトー	キックスタート	23,000
タイトー	ギャラクッテクストーム	68,000
タイトー	シーファイターポセイドン	24,000
タイトー	ジャングルキング	25,000
タイトー	スペースインベーダーDX	12,000
タイトー	ダライアスII	15,000
タイトー	ダライアス外伝	30,000
タイトー	ダライアス外伝	88,000
タイトー	ナイトストライカー	68,000
タイトー	フロントライン	18,000
タイトー	プリルラ	98,000
タイトー	メタルブラック	55,000
タイトー	レイフォース	72,000
タイトー	黄金の城	30,000
タイトー	逆鱗弾	156,000
テクモ	エイトフォース	15,000
テクモ	レジオネア	15,000
テクモ	スーパーハイインパクト	15,000
データイースト	ウルフファング	55,000
データイースト	アクトフェンサー	20,000
データイースト	カルノフ	20,000
ナムコ	鉄拳２	228,000
ナムコ	鉄拳２B	198,000
ナムコ	ナムコクラシックコレクションVOL１	118,000
ナムコ	トイポップ	98,000
ナムコ	ワンダーモモ	98,000
ナムコ	アサルト	88,000
ナムコ	ホッピングマッピー	88,000
ナムコ	ドルアーガの塔	78,000
ナムコ	フェリオス	75,000
ナムコ	スカイキッド	65,000
ナムコ	ドラゴンバスター	65,000
ナムコ	エアーコンバット	48,000
ナムコ	スターブレード	48,000
ナムコ	ソルバウ	48,000
ナムコ	アウトフォクシーズ	45,000
ナムコ	バラデューク	40,000
ナムコ	パックランド	40,000
ナムコ	マッハブレーカーズ	40,000
ナムコ	モトス	38,000
ナムコ	ギャプラス	30,000
ナムコ	ディグダグ	15,000
ナムコ	ディグダグII	28,000
ナムコ	ラリーX	28,000
ナムコ	源平討魔伝	28,000
ナムコ	バーニングフォース	28,000
ナムコ	マッピー	25,000
ナムコ	パックマニア	23,000
ナムコ	ゼビウス	20,000
ナムコ	妖怪道中記	15,000
ナムコ	コズモギャング・ザ・ビデオ	10,000
ナムコ	ニューマンアスレチック	8,000
ナムコ	エメラルディア	2,000
ナムコ	ブレイザー	38,000
バンプレスト	ウルトラ警備隊	28,000
バンプレスト	マクロス２	8,000
バンプレスト	仮面ライダーバトルレーサー	8,000
任天堂	ドンキーコング	38,000
任天堂	ドンキーコングJr	28,000
任天堂	ドンキーコングIII	18,000
任天堂	マリオブラザーズ	28,000
任天堂	ポパイ	18,000
日本物産	クレイジークライマー	
日本物産	クレイジークライマーII	35,000

カードの利用も全国OK!!

オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

月々 ¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

24時間FAX受付
見積りやお申込みお問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④組み合せ自由
⑤申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

※2／11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

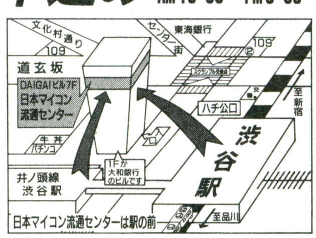
受付時間 AM10:00〜PM8:00

通信販売申込専用 フリーダイヤル **0120-01-7773** 〔お問合わせは御遠慮下さい。〕

かかり難い場合やお問合わせは 03(3463)4455／福岡受付092(751)3901
大阪受付06(364)1258／仙台受付022(261)0929

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





● お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店㊬2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊬451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! フリーダイヤル 0120-01-7773 [お問合わせは御遠慮下さい。] 年中無休 AM10:00〜PM8:00

かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455

大阪受付 06-364-1258/仙台受付 022-261-0929
福岡受付 092-751-3901/FAX.03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜6:00か比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※2/11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み 03-3463-4455 年中無休 AM10:00〜PM7:00 全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定 (午前・午後・夜間)

24時間FAX受付 見積りやお申込み お問合せなどOK 03-3463-4454

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!! お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

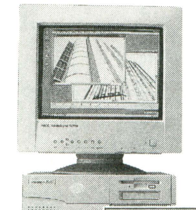
カードの利用も全国OK!! オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付 (但し、1品5万円以上)

中古かと思うほど超得価!!

WINDOWS95モデル 各社勢揃い!

NEC PC-9821XA13/K12
(98MATE Pentium 133MHz HDD1.2GB)

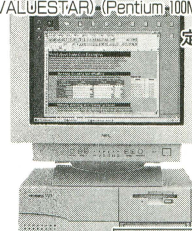


特価 ¥232,000 月々¥22,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XA12/K8	定価¥348,000	特価¥208,000
PC-9821XB10/J8	定価¥198,000	特価¥125,000
PC-9821XA10/K8	定価¥268,000	特価¥165,800

NEC PC-9821V10/S5KAB
(98MATE VALUESTAR) (Pentium 100MHz HDD850MB)

定価¥265,000

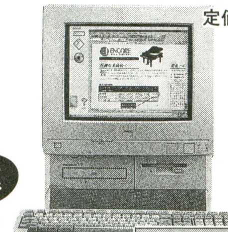


31%引き 特価 ¥183,000 月々¥17,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V10/S7KAB	定価¥315,000	特価¥216,000
PC-9821V10/S5KCD	定価¥325,000	特価¥223,000
PC-9821V10/S7KCD	定価¥375,000	特価¥258,000

NEC PC-9821V7/C4KAB
(98MATE VALUESTAR) (Pentium 75MHz HDD850MB)

定価¥218,000

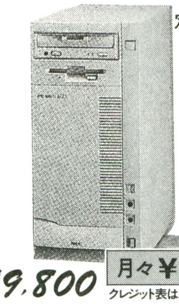


37%引き 特価 ¥138,000 月々¥13,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V7/S7KAB	定価¥288,000	特価¥183,000
PC-9821V7/S5KAB	定価¥238,000	特価¥149,000

NEC PC-9821St15/L16
(Pentium Pro 150MHz HDD1.6GB)

定価¥790,000

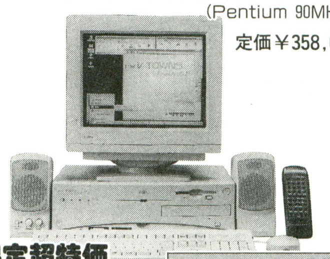


30%引き 特価 ¥549,800 月々¥52,600の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XT13/K12	定価¥620,000	特価¥432,000

富士通 FMV-TOWNS fresh GT(1/2)
(Pentium 90MHz)

定価¥358,000

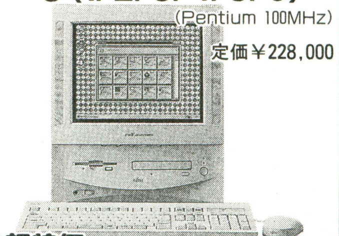


限定超特価 TELにて 月々¥27,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-TOWNS fresh GS(1/2)	定価¥298,000	TEL特価
FMV-TOWNS H	定価¥298,000	TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER C(1/2/3/4/5/6)
(Pentium 100MHz)

定価¥228,000



限定超特価 TELにて 月々¥16,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER CV(1/2/3)	定価¥288,000	TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER S(1/2/3/4/5/6)
(Pentium 100MHz)

定価¥248,000



限定超特価 TELにて 月々¥17,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SX(1/2/3)	定価¥328,000	TEL特価
FMV-DESKPOWER SX(4/5/6)	定価¥298,000	TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER H(1/2/3)
(Pentium 133MHz)

定価¥398,000

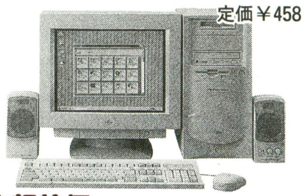


限定超特価 TELにて 月々¥28,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER H(4/5/6)	定価¥358,000	TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER T(1/2/3/4/5/6)
(Pentium 133MHz)

定価¥458,000



限定超特価 TELにて 月々¥33,300の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER T(1M/2M/3M)	定価¥518,000	TEL特価

周辺機器も超特価

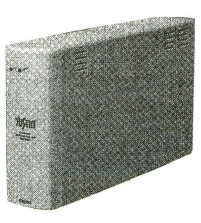
キヤノン BJC-210J
(フルカラーインクジェット)

定価¥29,800



特価 ¥24,700

各社 1Gハードディスク



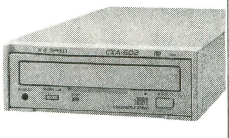
特価 ¥29,800より

各社 FAXモデム
(28800BPS対応)



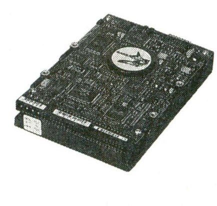
特価 ¥22,800より

各社 4倍速CD-ROM
(SCSI-2 4倍速CD-ROMユニット)



特価 ¥19,800より

各社 内蔵用HDD

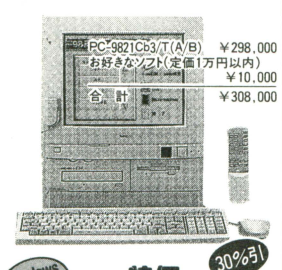


各種超特価より

創業13年 日本マイコン流通センター

遊ぼう！冬の㊝セット!!

PC-9821Cb3セット



PC-9821Cb3/T(A/B) ￥298,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ￥10,000
合　計 ￥308,000

Windows 95　30%引
特価 ￥214,500
月々￥20,500の12回払い
★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。TVもFAXもOK。
★お好きなソフトをセット！
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821Cx3セット



PC-9821Cx3/S5T(A/B) ￥378,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ￥10,000
合　計 ￥388,000

Windows 95　31%引
特価 ￥268,300
月々￥25,600の12回払い
★買ってすぐに使えるオールインタイプ。
★お好きなソフトをセット！
クレジット表は、消費税込の価格です

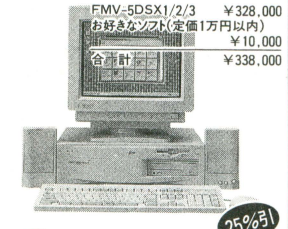
PC-9821V7セット



VALUE STAR
PC-9821V7/S5K(A/B) ￥238,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ￥10,000
合　計 ￥248,000

Windows 95　36%引
特価 ￥157,500
月々￥15,000の12回払い
★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SXセット



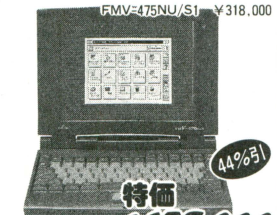
FMV-5DSX1/2/3 ￥328,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ￥10,000
合　計 ￥338,000

Windows 95　25%引
特価 ￥253,500
月々￥24,200の12回払い
★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！
クレジット表は、消費税込の価格です

在庫処分限定特価品 数に限りがありますのでお早めに！

FMV-475NU/S340

FMV-475NU/S1 ￥318,000



44%引
特価 ￥178,000
月々￥17,000の12回払い
●大人気のDOS／Vノート
●人気No.1の一太郎タイプ
クレジット表は、消費税込の価格です

スピークス10

SPEAX-10 ￥64,700



63%引
現金特価 ￥23,800
●ホームFAXの決定版

PC-PR101TN103R

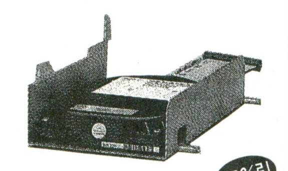
PC-PR101TN103R ￥74,800



47%引
現金特価 ￥39,800
●応用力のあるカラー熱転写プリンタ
●プリントゴッコCDマスター対応

EHB-120AV

EHB-120AV ￥53,800



87%引
現金特価 ￥6,800
●98MATE用内蔵HDD
●ゲーム、DOSソフトに最適

分割払い取扱い提携会社　日本信販　オリコ

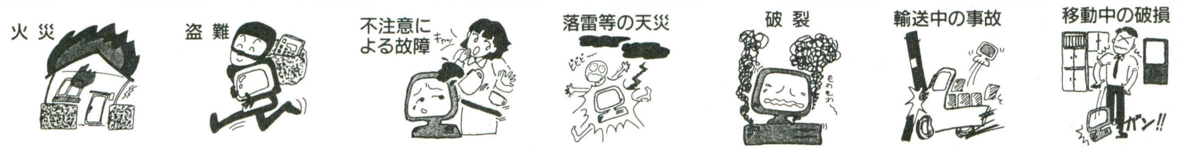
カード取扱い提携会社　オリコ　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　Nicos　ダイナース

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品(5万円以上のもの)高〜い修理代がぜ〜んぶ無料(タダ)

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

大好評！各種パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!!

通信販売OK!!(ソフトの指定はできません)

お知らせ

1) 渋谷店ならびに電話受付の営業時間が8時までになりました。会社帰りにぜひお立ち寄り下さい。
2) 2/11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み

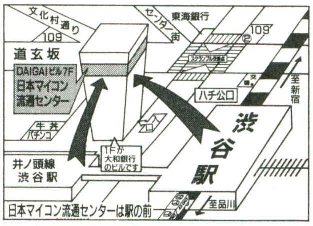
受付時間 AM10：00〜PM8：00

通信販売申込専用 フリーダイヤル **0120-01-7773** [お問合わせは御遠慮下さい。]

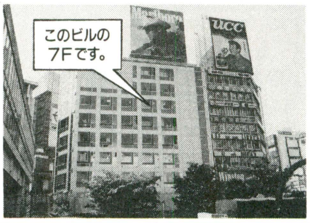
かかり難い場合やお問合わせは03(3463)4455／福岡受付092(751)3901
大阪受付06(364)1258／仙台受付022(261)0929

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



日本マイコン流通センターは駅の前



●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店(普)2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店(普)451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

営業時間 夜8時まで延長!!

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　Nicos　ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!!総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

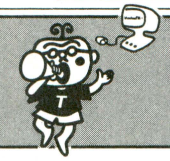
安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新品代金引換配送もOK！

盗難でも安心総合保険システム!!

※2／11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

F-ESTA FMエクセレントストア会 日本マイコン流通センター



タウンズユーザーよ 日本マイコン流通センターへ集まれ！

来なくても、見なくても、さわらなくても……お電話一本！

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 ダイナース

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

24時間FAX受付
見積りやお申込みお問合せなどOK
03-3463-4454

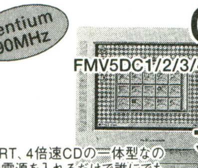
代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④組み合せ自由
⑤申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

見積り依頼も お気軽に！ 全国無料にて 即送ります。

FMV-DESKPOWER Cシリーズ

Pentium 90MHz



FMV5DC1/2/3/4/5/6 定価￥228,000

●CRT、4倍速CDの一体型なので電源を入れるだけで誰にでも簡単に使用できます。
●HDD635MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word,ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
●144ボイス対応FAXモデム内蔵

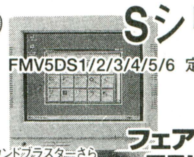
フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥17,182	￥16,500
24回	￥9,646	￥8,800
36回	￥8,410	￥6,200

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER Sシリーズ

Pentium 100MHz



FMV5DS1/2/3/4/5/6 定価￥248,000

●4倍速CD、サウンドブラスターさらにCRT(15インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
●HDD850MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
●144ボイス対応FAXモデム内蔵

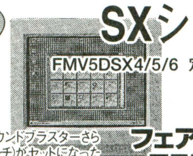
フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥19,009	￥17,900
24回	￥9,632	￥9,600
36回	￥6,955	￥6,800

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER SXシリーズ

Pentium 120MHz



FMV5DSX4/5/6 定価￥288,000

●4倍速CD、サウンドブラスターさらにCRT(15インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
●HDD850MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
※価格例はWINDOWS3.1インストールモデルです。

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥21,562	￥20,800
24回	￥11,903	￥11,100
36回	￥11,043	￥7,800

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER Hシリーズ

Pentium 133MHz



FMV5DH4/5/6 定価￥358,000

●4倍速CD、サウンドブラスターさらにCRT(17インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
●HDD850MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
※価格例はWINDOWS3.1インストールモデルです。

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥26,427	￥26,100
24回	￥14,916	￥13,900
36回	￥12,705	￥9,800

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER Tシリーズ

Pentium 133MHz



FMV5DT1/2/3/4/5/6 定価￥458,000

●拡張性に優れたミニタワー型のFM/V最上位機種が更に身近に
●4倍速CD、サウンドブラスターと17"CRTがセットになったオールインワンモデルです。
●大容量HDD1GB/RAM16MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール(3タイプから選択できます)
●288FAXモデム内蔵
●3.5"MO内蔵モデルもあります。

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥33,361	￥33,300
24回	￥19,444	￥17,700
36回	￥15,927	￥12,500

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER CVシリーズ

Pentium 90MHz



FMV5DCV1/2/3 定価￥288,000

●CRT、4倍速CDの一体型なので電源を入れるだけで誰にでも簡単に使用できます。
●HDD635MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
●144ボイス対応FAXモデム内蔵
●MPEGチューナーカード内蔵

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥22,047	￥21,800
24回	￥12,660	￥11,600
36回	￥10,073	￥8,200

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-TOWNS Fresh TV内蔵タイプ



FMVタウンズ Fresh GT(FMVTW-GT1/2) 定価￥358,000

●人気のFMVにTOWNSモードがついてMS-WINDOWS、TONWS-OSを1台でこなす!
●本体にTV機能とビデオカードを内蔵!
●WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
●高速Pentium90MHz、メモリー8MB搭載
●本体に850メガHDD、4倍速&PhotoCDマルチセッション対応CD-ROM搭載
●ワイヤレスマルチコマンダーV標準実装
●ワープロソフト「オアシスWin」か「一太郎」標準装備
●144ボイス対応FAXモデム内蔵

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥28,254	￥27,500
24回	￥14,902	￥14,700
36回	￥11,250	￥10,400
60回	￥9,679	￥6,900

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-TOWNS Fresh スタンダードタイプ



FMVタウンズ Fresh GS(FMVTW-GS1/2) 定価￥298,000

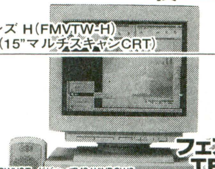
●人気のFMVにTOWNSモードがついてMS-WINDOWS、TONWS-OSを1台でこなす!
●WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
●高速Pentium90MHz、メモリー8MB搭載
●本体に850メガHDD、4倍速&PhotoCDマルチセッション対応CD-ROM搭載
●ワイヤレスマルチコマンダーV標準実装
●ワープロソフト「オアシスWin」か「一太郎」標準装備
●144ボイス対応FAXモデム内蔵

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
12回	￥23,631	￥22,700
24回	￥13,417	￥12,100
36回	￥9,102	￥8,600
60回	￥8,122	￥5,700

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-TOWNS 最上位機種



FMVタウンズ H(FMVTW-H) ￥298,000
ACM-215(15"マルチスキャンCRT) ￥56,800
合計定価 ￥354,800

●人気のFMVにTOWNSモードがついてMS-WINDOWS、TONWS-OSを1台でこなす!
●高速Pentium120MHz、メモリー16MB搭載
●WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
●本体に850メガHDD、4倍速&PhotoCDマルチセッション対応CD-ROM搭載

フェアー特価 TELにて

回数	1回目	2回目以降
6回	￥50,248	￥49,800
18回	￥18,832	￥17,900
30回	￥12,110	￥11,500

クレジット表は、消費税込みの価格です。

ついでにこれもっ！・・・・・・・・・・・

1.2GBハードディスク



SCSI II 対応

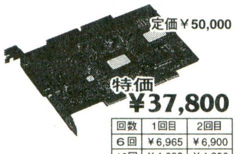
特価 ￥36,800

★TOWNS用SCSIハードディスク(ケーブル付属)
★WINDOWSに動画ファイルに大容量が断然おとく
※写真の商品とは異なります

回数	1回目	2回目
6回	￥6,868	￥6,700
10回	￥4,605	￥4,100

クレジット表は、消費税込の価格です。

富士通 FMV-123



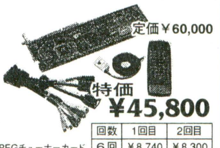
定価￥50,000
特価 ￥37,800

★SCSIカード
★ISAバス用
★Plug & Play 対応

回数	1回目	2回目
6回	￥6,965	￥6,900
10回	￥4,833	￥4,200
12回	￥4,911	￥3,500

クレジット表は、消費税込の価格です。

富士通 FMV-412



定価￥60,000
特価 ￥45,800

★MPEGチューナーカード
★TVチューナーとMPEGデコーダーを1枚で実現
★FreshGSはFreshGTと同機能になります

回数	1回目	2回目
6回	￥8,740	￥8,300
10回	￥5,756	￥5,100
12回	￥6,399	￥4,200

クレジット表は、消費税込の価格です。

XJ-500

カラーインクジェットプリンタ



定価￥49,800
特価 ￥3[illegible],800

★DOS/V対応フルカラープリンターが超特価。
★ワープロにグラフィックにフルカラーがお買い得

回数	1回目	2回目
6回	￥6,480	￥5,900
10回	￥4,593	￥3,600
12回	￥3,569	￥3,100

クレジット表は、消費税込の価格です。

MJ-500C

カラーインクジェットプリンタ



定価￥49,800
特価 ￥30,800

★DOS/V対応フルカラープリンターが超特価
★ワープロにグラフィックにフルカラーがお買い得

回数	1回目	2回目
6回	￥5,786	￥5,600
10回	￥4,138	￥3,400

クレジット表は、消費税込の価格です。

FM-TOWNS中古コーナー〈より安く、高性能マシンが買える。中古品もおすすめ〉

商品名	税別定価(円)	税別特価(円)
モデル2	398,000	17,800
モデル2F	378,000	19,800
モデル2H(40メガHDD内蔵)	548,000	21,800
モデル20F	323,000	22,800
モデル40H(40メガHDD内蔵)	473,000	24,800
モデル80H(80メガHDD内蔵)	623,000	25,800
モデルCX20	333,000	26,800
モデルCX40(40メガHDD内蔵)	433,000	28,800
モデルCX100(100メガHDD内蔵)	533,000	30,800
モデルHG20	303,000	29,800
モデルHG40(40メガHDD内蔵)	353,000	31,800
モデルHR20	328,000	39,800
モデルHR100(100メガHDD内蔵)	408,000	43,800
モデルHR200(200メガHDD内蔵)	468,000	49,800
モデルME20	198,000	42,800
モデルME170(170メガHDD内蔵)	268,000	50,800
モデルMF20	228,000	45,800
モデルMF170W(170メガHDD内蔵)	288,000	48,800

商品名	税別定価(円)	税別特価(円)
モデルEA2	198,000	47,800
モデルMA20	298,000	49,800
モデルMA170(170メガHDD内蔵)	368,000	57,800
モデルMA170W(170メガHDD内蔵)	368,000	62,800
モデルMA340(340メガHDD内蔵)	418,000	61,800
モデルMA340W(340メガHDD内蔵)	398,000	66,800
モデルMX20	398,000	59,800
モデルMX170(170メガHDD内蔵)	468,000	67,800
モデルMX170W(170メガHDD内蔵)	468,000	72,800
モデルMX340(340メガHDD内蔵)	518,000	71,800
モデルMX340W(340メガHDD内蔵)	498,000	76,800
モデルHA2	288,000	62,800
モデルHA53(530メガHDD内蔵)	388,000	72,800
モデルHB2	348,000	79,800
モデルHB53(530メガHDD内蔵)	428,000	89,800
モデルHB53M(HDD530M MO内蔵)	528,000	134,800
モデルHC53	473,000	128,000



商品名	税別定価(円)	税別特価(円)
モデルHC53M	573,000	163,000
MARTY	98,000	35,800
MARTY2	66,000	37,800
モデルUX20	288,000	39,800
モデルUX40(40メガHDD内蔵)	388,000	41,800
モデルUG20	268,000	45,800
モデルUG40(40メガHDD内蔵)	318,000	47,800
モデルUG80(80メガHDD内蔵)	338,000	48,800
モデルUR20	288,000	59,800
モデルUR80(80メガHDD内蔵)	358,000	62,800
Fresh(CRT&キーボードセット)	368,000	64,800
Fresh TV(CRT,TV&キーボード)	388,000	67,800
Fresh E(CRT含む)	298,000	79,800
Fresh T(CRT含む)	298,000	71,800
Fresh ES	298,000	89,800
Fresh ET	328,000	99,800
Fresh FS(CRT含む)	298,000	94,800
Fresh FT(CRT含む)	328,000	108,000

(ベーマガ3月号)

富士通協賛店 日本マイコン流通センター

タウンズページだけどタウンズだけじゃないヨ! 今月の高価買取指定リスト

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
♡タイムストッパー真子ちゃん	98	¥7,800	ブラックソーン日本語版	98	¥10,800
♡パパラッチ	98	¥7,800	ロストエデン	9821	¥12,800
ロックス・アルバ外伝	98	¥7,800	♡林間学校	9821	¥8,800
♡学園トライアングル	98	¥8,800	ロストエデン	DOS/V	¥12,800
竜機伝承	98	¥11,800	ブラックソーン日本語版	DOS/V	¥9,800
♡監獄カントリークラブ	98	¥7,800	メルゾベランザン 闇の紋章	DOS/V	¥11,400
ノクトポリス	98	¥12,800	メルゾベランザン 闇の紋章	TOWNS	¥11,400
♡夢の精	98	¥7,800	♡ぷりんせすでんじゃあ	TOWNS	¥5,800
♡ソルシェール	98	¥8,800	英雄伝説マテリアルコレクション	WIN	¥5,800
♡スタートラップ	98	¥8,800	♡娘娘台風	WIN	¥6,800
♡好き!	98	¥6,800	♡雑音領域	WIN	¥8,800
デスクステーション9号	98	¥1,980	世界の車掌からII中国編	WIN	¥6,800
♡スノーメモリー	98	¥8,800	♡フェアリーテールリミックス	WIN	¥4,800
♡グランシード	98	¥8,400	CDシングル大集合Vo12	WIN	¥3,400
エーゲ海の雫	98	¥9,800			

お知らせ

大変ご好評をいただいております「FM-TOWNS」用ゲームソフトの通信販売ですが、一度締切とさせていただきます。予想以上の反響をいただき、在庫不足と発送の遅れがございました事をおわび申しあげます。
なお、引き続き「FM-TOWNS」用ゲームソフトの販売、お買取りはいたしますのでよろしくお願いいたします。
メーカーや他のお店が撤退してもユーザーがいる限りTOWNSソフトは永遠に(?)不滅です。TOWNSソフトの火を消さない為に買い取りにご協力を!(X68000やMSXも不滅だよ)

買い換え差額例 (表以外の機種も下取りOK)

下取 \ 購入	FMV-TOWNS H	FMV-TOWNS Fresh GT	DESKPOWER H	DESKPOWER SX	DESKPOWER S	DESKPOWER C
HR20	¥210,000 ¥7,600×36	¥248,800 ¥9,000×36	¥248,800 ¥9,000×36	¥202,000 ¥7,300×36	¥169,000 ¥6,100×36	¥156,000 ¥9,300×20
MA20	¥203,000 ¥7,300×36	¥241,800 ¥8,700×36	¥241,800 ¥8,700×36	¥195,000 ¥7,000×36	¥162,000 ¥5,800×36	¥149,000 ¥8,900×20
MX20	¥197,000 ¥7,100×36	¥235,800 ¥8,500×36	¥235,800 ¥8,500×36	¥189,000 ¥6,800×36	¥156,000 ¥5,600×36	¥143,000 ¥8,600×20
HB20	¥191,000 ¥6,900×36	¥229,800 ¥8,300×36	¥229,800 ¥8,300×36	¥183,000 ¥6,600×36	¥150,000 ¥5,400×36	¥137,000 ¥8,200×20
HC53	¥177,000 ¥6,400×36	¥215,800 ¥7,800×36	¥215,800 ¥7,800×36	¥169,000 ¥6,100×36	¥136,000 ¥4,900×36	¥123,000 ¥7,400×20
PC9801RA21	¥214,000 ¥7,700×36	¥252,800 ¥9,100×36	¥252,800 ¥9,100×36	¥206,000 ¥7,400×36	¥173,000 ¥6,200×36	¥160,000 ¥9,600×20
PC-9821Ae	¥198,000 ¥7,100×36	¥236,800 ¥8,500×36	¥236,800 ¥8,500×36	¥190,000 ¥6,800×36	¥157,000 ¥5,600×36	¥144,000 ¥8,600×20
下取機種	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(20回)

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より!

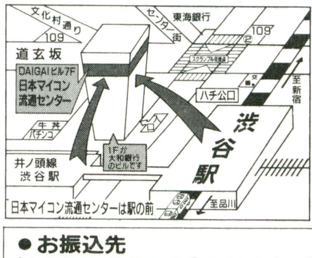
今すぐ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

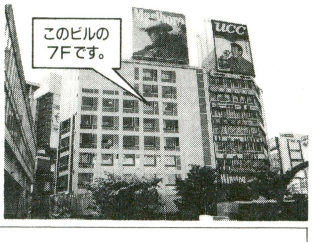
受付時間 AM10:00~PM8:00

通信販売申込専用 フリーダイヤル **0120-01-7773** お問合わせは御遠慮下さい。

かかり難い場合やお問合わせは03(3463)4455/福岡受付092(751)3901
大阪受付06(364)1258/仙台受付022(261)0929
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店(普)2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店(普)451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

進学が決ったらすぐ電話！

新転地でがんばる君を
日本マイコン流通センターも応援！

※2/11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

買取は即、現金を支払います。

(ベーマガ 3月号)

パソコン・周辺機器・ゲームソフトなどまとめて、全国ネットで‥

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CDドライブ
特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り期間中!!

今月、特に高く買い取る商品

- Win95インストールマシン
- PC-9821Aシリーズ
- PC-9821Xシリーズ
- 9821Vシリーズ
- FM-Vシリーズ
- FM-TOWNSシリーズ
- MSX-TRUBO-R
- カラーインクジェットプリンタ
- 230メガMOドライブ

ゲームソフトも高価買取り中！

こんなに簡単！ タイプ別、申込方法

お客様の「住所」、「氏名」、「電話番号」、「年齢」、「ご覧になった雑誌名」を記入したメモに……

買い替えの方 / お売りになりたい方

ハードのある場合

買い換え希望の商品を記入して下さい。

ソフトや周辺機器もいっしょに送って下さい。

ソフトのみ

「PC-98シリーズ」「FM-TOWNSシリーズ」「スーパーファミコン」「WINDOWS」用のソフトをお送り下さい。

メモと一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル 7F
㈱日本マイコン流通センター 買い取り(あるいは 下取り)係 03-3463-4455㈹
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買取り代金を為替、書留、振込みなどでお届け致します。(送金の手数料は当社が負担します)

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。(送料はお客様負担です)

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1～3日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単な(ベーマガ 3月号)お取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

96年春。待望の新作がついに登場！

朱紅い雫

THE LEGEND OF HEROES IV

英伝の概念を打ち破る英雄伝説IV「朱紅い雫(あかいしずく)」が誕生。

プレイヤーが物語を作ります。

「朱紅い雫」はメインシナリオだけでも「白き魔女」をはるかに越えるスケール。さらに、初の試みとして、オープンシナリオを導入。プレイヤーの数だけ物語が存在します。メインシナリオだけを追うのもいいし、数多く用意されたオープンシナリオにチャレンジするのもいいでしょう。パーティの状況によって発生したり、あるシナリオをクリアしないと発生しないシナリオもあったりと、1回プレイするだけでは、すべてのイベントを見ることができないほどのボリュームをもっています。





- パーティキャラの自由な選択。
- さらに磨きがかかったアンジュレーション
- 新たなる試み。T.C.B.(タクティクスコンバット)
- ファルコム初！MIDI音源対応

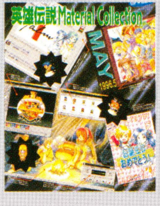
英伝IVの発売まで待てない方に

英伝IV発売記念

【Windows用素材集】英伝マテリアルコレクション

for Windows

英雄伝説Material Collection



英伝IVの最新情報満載！
英伝IVが一番早く体験できるデモ版付き!!
■英伝アートギャラリーやスクリーンセイバー等内容盛りだくさん！

好評発売中 CD-ROM 価格5,800円

【Standard MIDI File集】英伝MIDIコレクション

英雄伝説MIDI Collection

新作「英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫」の最新BGMを発売に先駆け収録！しかもSC88版アレンジデータです。CD-DAでも収録していますので、CDプレイヤーで聴くことができます。

好評発売中 CD-ROM 価格4,800円



PC-98専用/Windows95 MS-DOSプロンプト対応版「英雄伝説III～白き魔女」NEWパッケージで近日発売！

通信販売でも購入できます。(送料サービス)
●電話1本で購入(予約)できます。またFAXや葉書での申し込みもOK。●現金書留や郵便振込でも購入できます。
＊注文する時には、ソフト名・機種・メディア・住所・氏名を忘れずに。
お問い合わせ先：TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金 AM9：00～PM5：30 FAX.0425-21-2109 24時間受け付けております。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501



これがWindows®95搭載、マルチメディアカラーノートの最新作。

- プラグ&プレイをはじめ、32ビットマルチタスク、強力なネットワーク機能など、さまざまな高機能が凝縮された最新のOS・**Windows®95**を搭載しています。
- CPUには、先進・高速のPentium™プロセッサを搭載。さらにメモリは**16MB**(最大48MBまで搭載可能)内蔵しています。
- ディスプレイには高解像度で、**ハイレゾ表示**が可能な10.4インチTFTカラー液晶ディスプレイを採用しています。
- 高音質のPCM録音・再生機能やFM音源、さらに**重低音再生EBAP回路**を採用したステレオスピーカ(オーセンティック社製)など高品質サウンド機能を標準装備しています。
- マルチメディアカラーノートとしての醍醐味をたっぷりと味わえるよう、**4倍速CD-ROMドライブ**を新搭載しました。
- さらに、**赤外線通信インタフェース**、**98スライドパッド**、そして使い勝手を広げる2つの拡張ベイなど、快適機能を満載しています。

NEC The Best Choice for Windows®95 98

Designed for Microsoft® Windows®95

98NOTE Lavie Na

ラヴィ

PC-9821 Na12/H10 Pentium™プロセッサ(120MHz)・16MB/HDD1GB ・4倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格690,000円(税別)
PC-9821 Na12/H8 Pentium™プロセッサ(120MHz)・16MB/HDD810MB・4倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格660,000円(税別)
PC-9821 Na9/H8 Pentium™プロセッサ (90MHz)・16MB/HDD810MB・4倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格620,000円(税別)
PC-9821 Na7/H7 Pentium™プロセッサ (75MHz)・8MB/HDD720MB ・2倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格498,000円(税別)
PC-9821 Na7/H5 Pentium™プロセッサ (75MHz)・8MB/HDD540MB ・CD-ROMドライブ:オプション……標準価格458,000円(税別)

98NOTE Lavie Naの主な仕様●ディスプレイ:10.4インチTFTカラー液晶(ハイレゾ表示)(800×600ドット/65,536色表示*)●サウンド:PCM録音・再生機能+FM音源・マイクロホン・ステレオスピーカ(EBAP回路搭載)内蔵●PCカードスロット:JEIDA Ver4.2/PCMCIA2.1仕様準拠TYPEⅡ×2スロット内蔵(TYPEⅢ×1スロットとして使用可)●高速ウィンドウアクセラレータTrident社製Cyber9320™標準搭載●赤外線通信インタフェース内蔵など。 *Windows使用時。ウィンドウアクセラレータのディザリング機能により実現。Windows®95の正式名称はMicrosoft® Windows®95 Operating Systemです。Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。PentiumはIntel Corporationの商標です。ソフトウェア、周辺機器、増設ボード類等はWindows®95のもとで動作可能なものを確認の上ご使用下さい。画面はハメコミ合成です。

本商品には、Microsoft® Windows® 95とMS-DOS® 6.2/Microsoft® Windows® 3.1の両方の基本ソフト(Operating System)がインストールされておりますが、本体を最初に起動したときに選択した片方の基本ソフトのみ使用可能となります。尚、選択されなかった基本ソフトは固定ディスクドライブから自動的に削除されますのでご注意ください。

※ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

コストパフォーマンスに優れた、Windows®95搭載フルカラーノート。



Nb

PC-9821 Nb7/C8……標準価格448,000円(税別)
PC-9821 Nb7/5……標準価格398,000円(税別)
PC-9821 Nb7/D5……標準価格358,000円(税別)

FAXサービス 東京:03-3552-9801 大阪:06-304-9821(電話番号・FAX番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報、及びWindows®95についての導入ガイド、安心メニュー、体験セミナー、アプリケーション情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。

7014 (PC-9821Na情報BOX)
7071 (PC-9821Nb情報BOX)
7501 (Windows®95安心メニュー)
7506 (98ユーザのための導入ガイド)
7508 (95体験セミナー〈東日本版〉)
7509 (95体験セミナー〈西日本版〉)
7550 (95編アプリケーション情報)

アップデートサービス情報BOX
7431 (Windows3.1 第3回)
7422 (WindowsNT3.5)
7421 (OS/2 J2.11)

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
東北022(262)9800 東京03(3452)8000 名古屋052(251)9800 大阪06(943)9800 九州092(262)9800 受付時間…9:00〜17:00月曜日〜金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 98ノートラヴィNa/Nb(マイコンBASICマガジン2/8)係までお送りください。

定価500円(本体485円) 雑誌18361-03 T1018361030504

第十五巻第三号通巻一六五号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九六年二月二十五日印刷 一九九六年三月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'96

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコン BASIC Magazine

3

世界中にアクセス!

インターネット大特集

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる!全204本の新作情報と売れ筋情報が満載!

電波新聞社